GRATUITA creativefuturegames.es OCTUBRE 2017 N 66



PREVIEW

ASSASSIN´S CREED ORIGINS

LOS GRANDES SECRETROS DE LOS FARAONES

ANALISIS

DESTINY 2

UNA HISTORIA DIFÍCIL DE OLVIDAR

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

SER PROTAGONISTAS DE UNA AVENTURA

• DIRT 4 • CITIES SKYLINES • PES 2018 • FINAL FANTASY XII • FORTNITE •

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN  

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ

CREATIVE FUTURE GAMES Nº66

OCTUBRE 2017

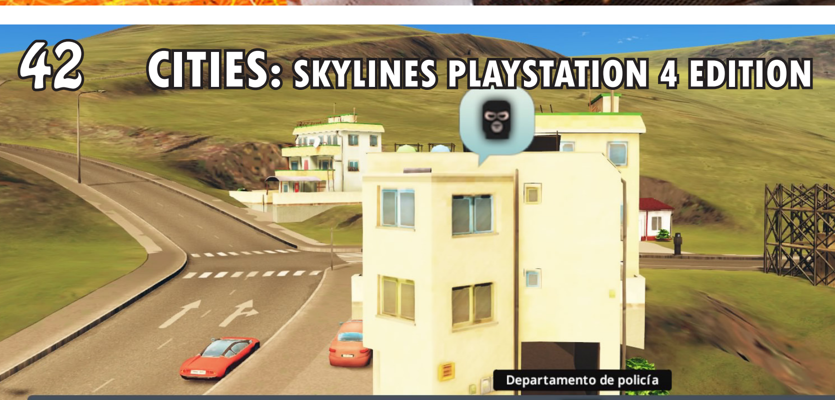
THE WINTER IS COMING. Pasan volando los meses y tenemos la navidad a la vuelta de la esquina, más que la navidad, los lanzamientos pre-navidad. Este año lo vamos a tener complicado con tantas reediciones de consolas como Playstation Pro o Xbox One X, la última de Nintendo, Nintendo Switch, o las "mini", NES o SuperNES. Si fuera solo eso... también los lanzamientos están apurando el año para traernos grandes entregas que dejaran los bolsillos más que agotados. ¿Qué elegir? Ni la respuesta es fácil ni yo te la puedo dar, tendrás que ver los catálogos de exclusivos y próximos lanzamientos si buscar cambiar de consola, además de los precios porque no todas valen lo mismo, si es para juegos deberás filtras por géneros y seguramente ni con esas lo tengas fácil entre remasterizaciones, segundas partes y nuevas IPs. Y encima seguro que tendras juegos pendientes de comprar o de jugar. Estamos en unos tiempos donde todo pasa muy rápido y donde las fechas de caducidad cada vez son mas cortas, pero de todas formas, no pierdas de vista nuestros próximos lanzamientos porque intentaremos ayudarte en tus decisiones.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

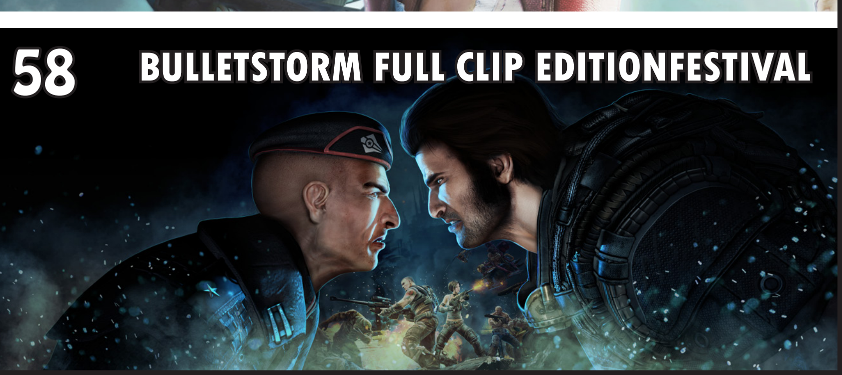
contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

ANALISIS













El multijugador será épico y tendremos el esperado modo historia

Star Wars Battlefront II cuenta con todo lo que se echó en falta en la primera parte, con muchas mejoras y la esperada modo historia

Que larga se hace la espera por ver la segunda parte de Battlefront, y por si esto no fuera bastante, con cada video que nos muestra aumenta el hype por la espera que se está haciendo eterna.

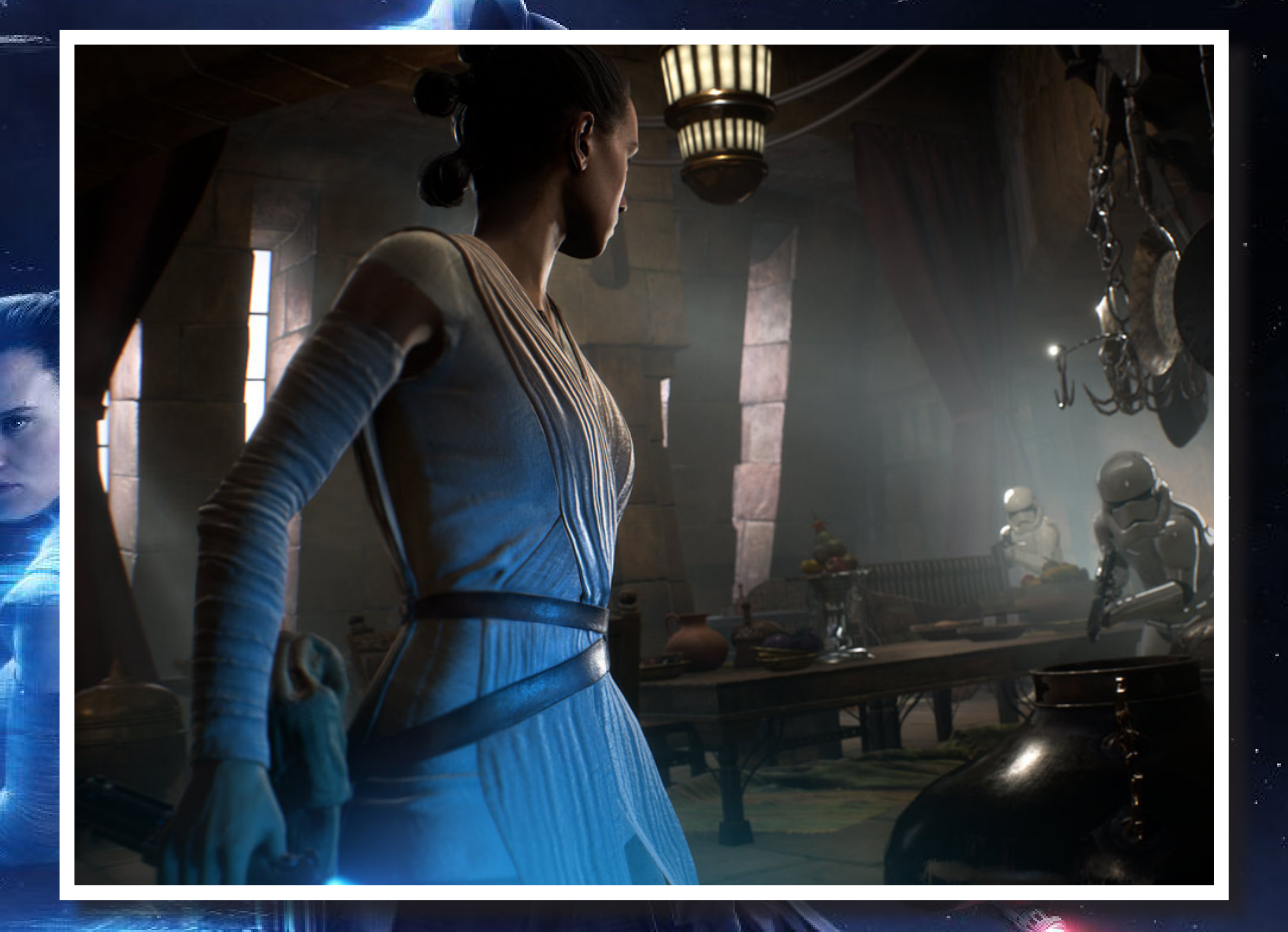
En Star Wars Battlefront se hechó en falta un modo historia que complementara el juego para saber más de este mundo, para ser protagonistas de una aventura con el nombre Star Wars y sobre todo porque los fans buscamos eso. Esta vez, con Star Wars Battlefront II no han querido dejarnos con la miel en los labios, por lo que contará con ese modo historia que tanto hemos pedido. Una historia jamás contada y protagonizada por una soldado de las Fuerzas Imperiales de Élite.

“Queriamos crear una campaña que contará una historia nunca vista en Star Wars”, explicó Mark Thompson, Director de Motive Studios. “Era importante para nosotros contar una historia autentica, que ofreciera a los jugadores una nueva perspectiva. Poner a los jugadores en la piel de un miembro de élite de las Fuerzas Imperiales nos permite mostrar cómo se vivió la batalla desde el otro bando”. El juego no acabará al comprarlo, el contenido irá creciendo con el tiempo, teniendo nuestra copia del juego iremos recibiendo contenido gratuito de temporadas tematizadas que pueden incluir nuevas localizaciones, personajes, retos, vehículos, modos, armas, cartas estelares y recompensas. La primera temporada la tendremos a partir de diciembre, incluyendo personajes como Finn y Capitan Phasma y por supuesto llegará inspirada en la película Star Wars: Los Últimos Jedi.

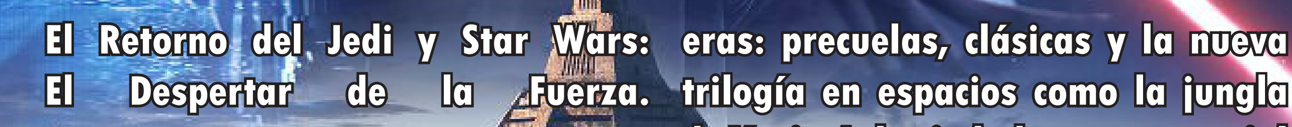
Con Star Wars Battlefront II hemos querido capturar cómo cualquiera puede convertirse en un héroe en Star Wars”, señaló Matt Webster, Productor Ejecutivo de Criterion. “Ya sea controlando famosos personajes como Rey o Luke, jugando como un soldado en primera línea de batalla o como un piloto de combate en épicas batallas multijador, serás un héroe en Star Wars Battlefront II a través de una nueva historia que hace de puente entre Star Wars™:











El Retorno del Jedi y Star Wars: El Despertar de la Fuerza.

El modo multijugador será el fuerte del juego donde podremos tomar el papel distintos tipos de soldados, hasta cuatro clases distintas, en uno de los dos bandos, llegar a pilotar vehículos aéreos o de tierra e incluso ser personajes conocidos de la saga. Se volarara positivamente el trabajo en equipo y la fluidez de las batallas será genial. Con modos de hasta 40 jugadores, Star Wars Battlefront II te llevará a un amplio número de localizaciones de las tres eras: precuelas, clásicas y la nueva trilogía en espacios como la jungla de Yavin 4, la ciudad puerto espacial de Mos Eisley o la base Starkiller.

El combate no solo será en el planeta, sino que iremos al espacio. Las batallas espaciales estarán de vuelta en Star Wars Battlefront II. Veremos un combate espacial muy a punto, con muchas armas y opciones de personalización. Tomaremos el mando de una de las naves más icónicas de la galaxia para viajar a través de campos de asteroide y volar sobre los patios impe-

>>



riales en combates de alto riesgo.

Si ya sabes que lo vas a comprar pero aun no tienes claro la plataforma, deciros que el juego estará disponible para PlayStation 4, Xbox One y para PC a partir del 17 de noviembre. Aunque si eres de los que no esperan, y adquieres la Star Wars Battlefront II: Elite Trooper Deluxe Edition podrás jugar desde el día 14 de noviembre y los que tengan EA Access u Origin Access tendrán el acceso anticipado a partir del 9 de noviembre. Y si quieres probar la beta, con la reserva de cualquiera de las ediciones del título dispondrás de acceso anticipado a la beta pudiendo jugar antes de que se abra a todo el mundo y acceso instantáneo a la carta estelar del épico sable láser mejorado de Yoda. La edición que he comentado, la Star Wars Battlefront II: Elite Trooper Deluxe Edition incluye ademas de ese acceso anticipado, Versiones mejoradas de las cuatro clases de soldado de asalto (Oficial, Asalto, Pesado y Especialista), Acceso instantáneo a cuatro cartas estelares épicas, una para cada una de las clases de soldado de asalto, Desbloqueo instantáneo de armas y añadidos para cada una de las clases de soldado de asalto, y el Star Wars Battlefront II: Los Últimos Jedi Heroes pack (Trajes exclusivos para Kylo Ren y Rey inspirados en Star Wars: Los Últimos Jedi, acceso instantáneo a 6 cartas épicas de héroe y caza estelar y acceso instantáneo al Halcón Milenario de Star Wars: Los Últimos Jedi con aspecto y sonidos actualizados).



STAR WARS BATTLEFRONT II	
PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC	
GENERO: ACCION	

REALIZADO POR BIBI RUIZ

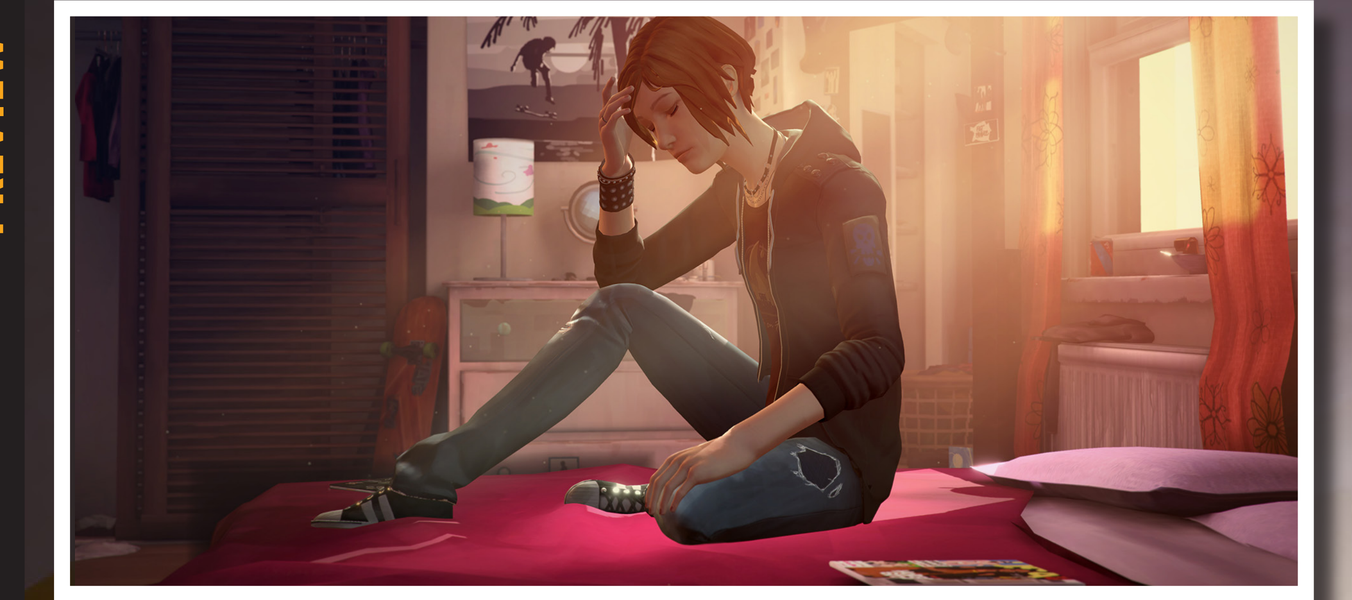
STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA



La fórmula de Life Is Strange sigue funcionando

Uno de los grandes juegos episodios de Square Enix vuelve cargado de vida, con una pre-historia a los hechos acontecidos en Life Is Strange. Dividido en tres capítulos nos contará la historia de la mejor amiga de Maxine Caulfield, Chloe Price

Cambio de tercio, el juego ahora es desarrollado por Deck Nine Games pero parece ser que han sabido continuar con la saga de una magnifica forma, sin perder su esencia tanto en estilo como diseño, banda sonora y argumento aunque no podremos comprobarlo de primera mano hasta que el juego esté en el mercado. En verdad el primer capítulo ya está a la venta desde uno días, y podéis comprarlo pero es probable que no os hagamos un resumen completo del juego hasta que no estén disponibles los tres capítulos en el mercado. Si de todas formas queréis comenzar con él, podréis obtenerlo por comprando la versión digital por 24.99 euros. LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM es la sorprendente precuela del juego LIFE IS STRANGE. Un juego que inicialmente llegó por capítulos apadrinada por Square Enix la cual contaba con una narrativa que nos llegó hasta lo más hondo de nuestro ser. Personajes con problemas cotidianos, algunos más graves que otros pero problemas que podemos ver entre amigos o gente conocida intentando ser un juego que se acercara a nuestros sentimientos. Desde el acoso escolar, el suicidio, el embarazo adolescente, así como tocando otros temas complejos como el amor y la amistad.







LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: AVENTURA GRÁFICA

REALIZADO POR BIBI RUIZ



La historia de Life is Strange: Before the Storm transcurre en Arcadia Bay tres años antes de los acontecimientos del primer título de la serie. Jugaremos en el papel de Chloe Price, una adolescente rebelde que entabla una inesperada amistad con Rachel Amber, una chica guapa y popular destinada al éxito. Cuando Rachel descubre un secreto en su familia que trastoca su mundo, esta nueva alianza será lo que les dé fuerzas a las dos para superar sus problemas. Vayamos a la banda sonora. Seguramente si estáis aquí es porque jugasteis al primer juego y os gusto. Si os gustó, seguro que la banda sonora aun la recordáis, porque es para recordar. Pues nada, un punto importante es saber que música nos vamos a encontrar ahora. Esta viene a manos del premiado trío musical británico Daughter, formado por Elena Tonra, Igor Haefeli y Remi Aguilella.



UN VIAJE EN BUSCA DE LOS GRANDES SECRETROS DE LOS FARAONES

Tras una ligera parada la saga vuelve a la carga con un nuevo juego, está vez nos iremos a un época jamás vista en la saga, siempre la fecha datada más antigua en Assassin's Creed

Assassin's Creed Origins tiene lugar en el Antiguo Egipto, el lugar más misterioso de la historia, durante un periodo crucial que dio forma a la civilización. Adoptando el papel de Bayek, un protector de Egipto cuya historia personal llevará a la creación de la hermandad de los Assassins, nos sumergiremos n un mundo abierto completamente vivo, descubriendo los secretos que ocultan las Grandes Pirámides, los mitos olvidados, los últimos faraones y, grabada en jeroglíficos perdidos en tiempos remotos, la historia del origen de la Hermandad. Las historia nos permitirá completar las misiones a nuestro ritmo y cada una de ellas con una historia completa y emotiva, repleta de personajes coloridos y con objetivos llenos de significado.

Como ya es de suponer, la esencia de la saga no se perderá, seguiremos estando ante un Assasin's Creed pero también sabemos los seguidores de esta larga saga que cada uno mejora al anterior y cuenta con notables mejoras. Este contará con una visión totalmente nueva de la franquicia; un título que incluye elementos de acción y rol, en el que iremos subiendo de nivel, conseguiremos valiosos objetos, y eligiremos nuestras habilidades para personalizar nuestro asesino.



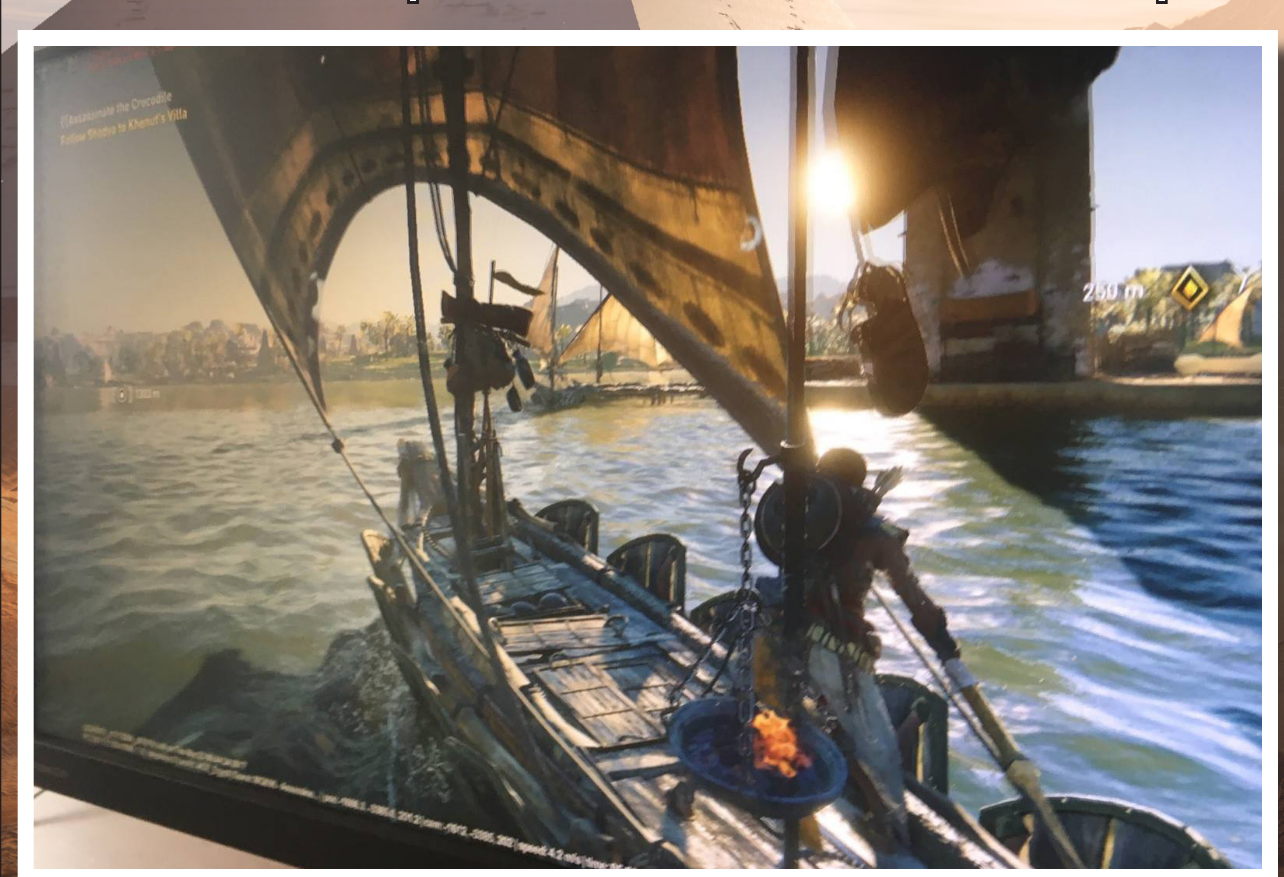


Un nuevo sistema de combate que nos permitirá atacar y defendernos de múltiples enemigos a la vez.

El mundo que recorreremos será esplendido, magnifico y repleto de vida. Un nuevo lugar para explorar desde los desiertos a los exuberantes oasis, desde el mar Mediterráneo a las tumbas de Giza.

En lo referente a los modos de juego no se ha desvelado demasiado pero es de suponer que seguirán con lo visto en anteriores entregas pero no os preocupéis que más adelante os contaremos más sobre esto.

¿Sabéis lo que es Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt? Pues no es otra cosa que un modo de juego que nos permitirá explorar el Antiguo Egipto y conocer su historia mediante "visitas guiadas", al margen del enfrentamiento y la trama del juego y sin restricciones de tiempo. Este modo estará disponibles para todos aquellos jugadores que hayan adquirido el juego pero no llegará en octubre sino que estará disponible a comienzos de 2018 como una actualización gratuita. Desde Alejandría hasta Menfis, del Delta del Nilo al Gran Mar de Arena, y de la meseta de Giza al oasis del Fayún. Discovery Tour ofrecerá a decenas de visitas guiadas por historiadores y egiptólogos, cada una de las cuales se centrará en un aspecto diferente del Egipto Ptolemaico, como las Grandes Pirámides, el proceso de momificación o la vida de Cleopatra.



H E
T E P I

EL ASSASIN'S CREED MÁS ANTIGUO DE LA SAGA

En lo referente al doblaje, ya se ha dado a conocer quien doblará la voz de Cleopatra, ni más ni menos que Clara Lago, una conocida actriz española que ya acumula más de 20 películas a sus espaldas, como El viaje de Carol, que le valió una nominación a los Goya como Actriz Revelación, oLa Cara Oculta, por la que recibió el premio a la Joven promesa del cine europeo en el Festival Internacional de Cine de Berlín.

Como apunte final os nombraremos The Hieroglyphics Initiative un proyecto de investigación desarrollado en estrecha colaboración con Google por Ubisoft, en el que la unión de historia y tecnología simplifican el descifrado de los jeroglíficos. Esta es una de las lenguas más antiguas escritas y uno de los principales retos a los que se enfrentó el equipo de desarrollo del juego durante la recreación del Egipto de Cleopatra para Assassin's Creed Origins. Durante la recreación del Egipto de Cleopatra para Assassin's Creed Origins, el periodo de tiempo más antiguo jamás explorado en los juegos de Assassin's Creed, los equipos de Ubisoft se dieron cuenta de lo difícil que sigue resultando revelar los secretos del pasado, y se preguntaron cómo podría ayudar la tecnología moderna en este campo.









PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

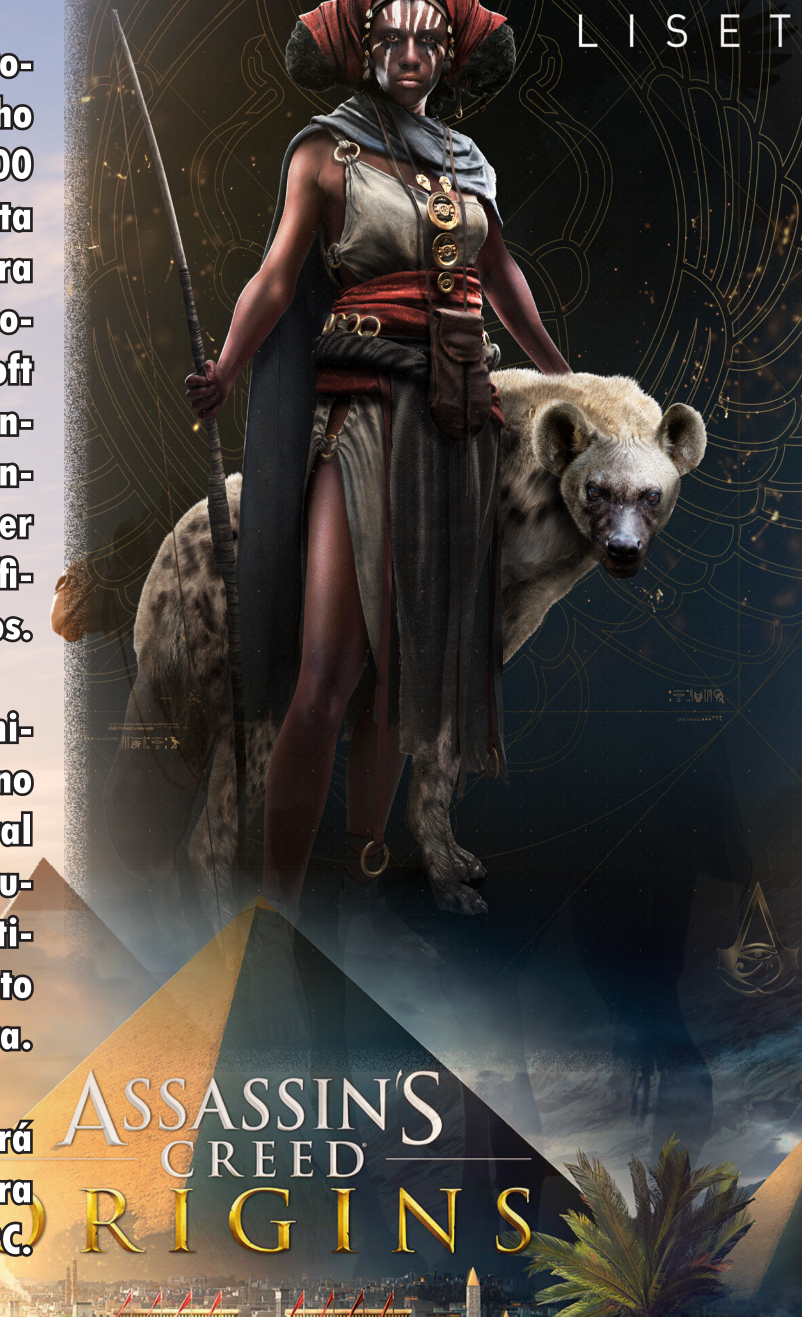
GENERO: ACCION

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Traducir jeroglíficos es un proceso manual y que lleva mucho tiempo. Han pasado más de 200 años desde la Piedra de Rosetta supuso la primera ayuda para comprenderlos. En estrecha colaboración con Google, Ubisoft se propuso explorar el potencial de la tecnología del aprendizaje automático para hacer que la lengua de los jeroglíficos sea accesible para todos.

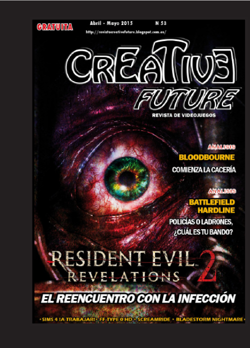
Ojala todos los juegos terminarán con esto, o más bueno comenzaran proyectos de tal envergadura con la cuales ayudaríamos bastante a la investigación. Aplaudimos tal proyecto desde la redacción de la revista.

Assassin's Creed Origins estará disponible el 27 de octubre para las principales consolas y PC.



Más de 60 números publicados







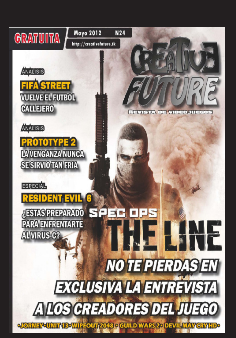








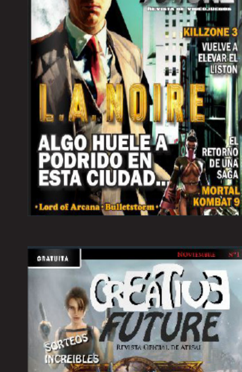


















UNA HISTORIA DIFÍCIL DE OLVIDAR

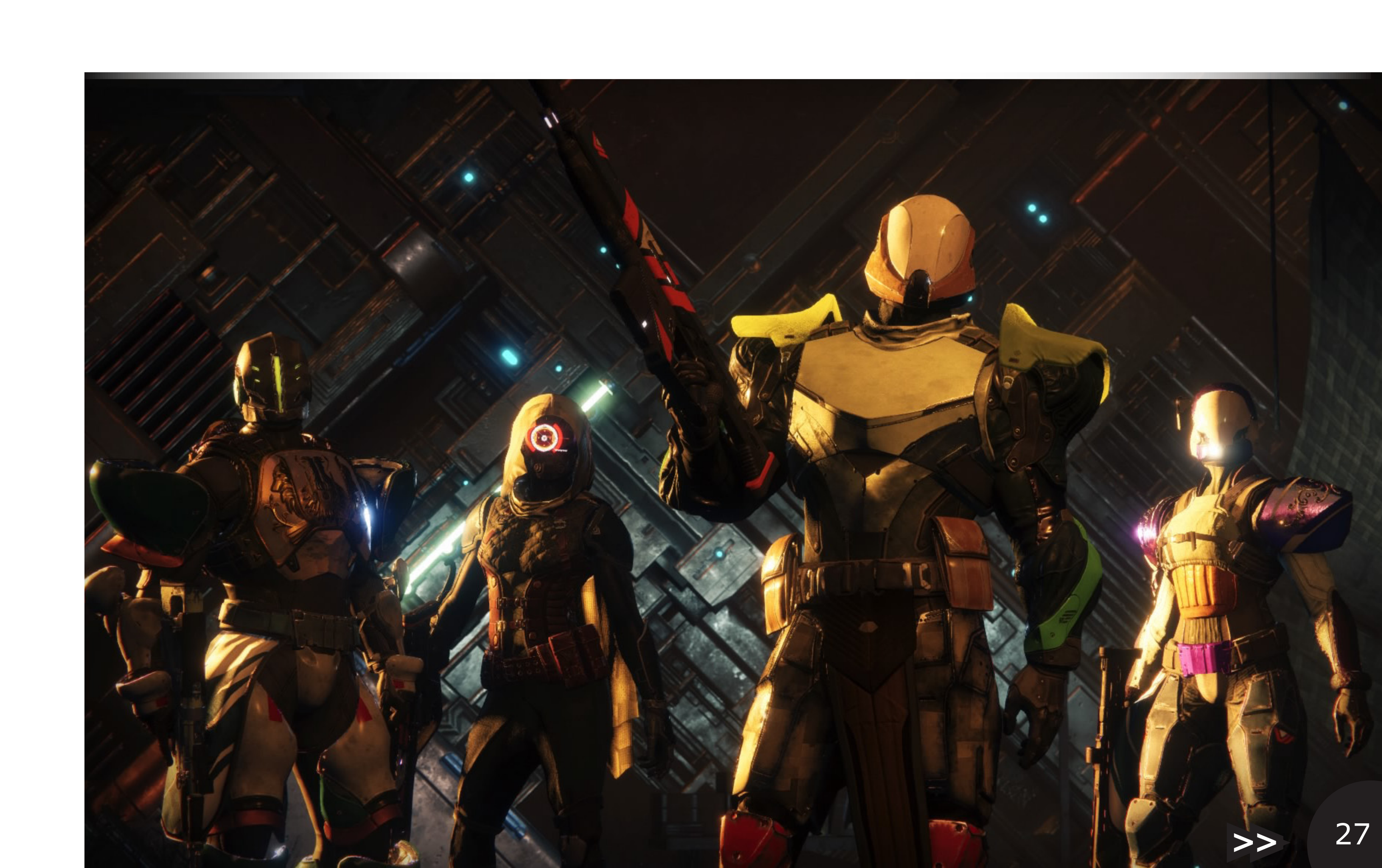
Estamos ante la secuela de unos de los juegos más vendidos de los últimos años, un grande que empezó prudente, corto de contenido pero que en poco tiempo se convirtió en un ejemplo a seguir en la generación actual de consola, ¿Destiny 2 será una continuación a la altura?

Son muchos los jugadores que no quieren dar el salto después de tantas horas jugadas al Destiny, después de tanta inversión de su tiempo además de dinero y es de entender, y mejor aún, Destiny no caerá en el olvido, pero ¿Qué hacer ahora? Destiny 2 llega como la mejora evolutiva de su primera entrega. Han aprendido, han arreglado y han mejorado todo lo visto anteriormente. La sensación a grandes rasgos será estar en el mismo juego, como si se tratase de una nueva expansión aunque por poco que profundicemos nos daremos cuenta de que estamos ante un nuevo juego.

Destiny 2 nos transportará a un viaje épico a través del universo para defender como guardianes a la humanidad de la aniquilación. La última ciudad segura de La Tierra ha caído y sólo quedan ruinas, ocupadas por un nuevo y poderoso ejército. Una historia que nos marcará mucho más que el primer juego, en la cual no fue ganando fuerza hasta la última expansión donde si subió varios peldaños al juego.

La historia será mucho más interesante, como he comentado antes y además de fácil de seguir. Y no queda todo ahí porque la línea principal de juego puede complementarse de una colosal forma implementando unas misiones llamas Aventuras, que en resumen serán misiones secundarias pero que dar bastante vida al juego. Ya es de suponer que al ser un juego que busca que juguemos muchas horas para equiparnos y encontrar las mejores armas por lo que llegará un punto en el que predominará la repetición pero esto no es un fallo del juego porque cualquier juego que quiera tenerte tantas horas jugando le pasará lo mismo.

La campaña solo será el comienzo del juego, una vez completa y llegado al nivel 20 nos centraremos en mejorar el personaje. Se puede decir que aquí es donde realmente comienza el fuerte del juego, porque será aquí donde más horas le meteremos al juego. Nosotros hemos pasado ya unas cuantas jugando y ciertamente el juego nos invita a seguir jugando y es satisfactorio ser recompensado de vez en cuando.



La progresión del juego está mejor implementada que en el anterior juego, al llegar no será todo tan caótico y nos ofrecerá comenzar por la historia para que vayamos descubriendo el juego a su ritmo ideal. El primer juego llegaba a ser abrumador al comienzo y había tendencia a estar perdido durante las primeras horas, pero eso ha sido solventado de una buena manera y nos alegramos por ello.

Un problema que no encontraremos en nuestras andadas por Destiny 2 es que deberemos gastar mucho dinero si queremos estar al día dentro del juego. Con el juego base nos quedaremos cortos con el paso del tiempo porque una vez hemos empezado con este gran juego y nos guste, querremos siempre más.

En lo referente a los modos de juego en solitario, cooperativo, misiones de asalto, patrullas, sectores perdidos, y eventos públicos podríamos entrar en detalle en cada uno pero lo mejor es que los veías por vosotros porque si llegáis conociendo todo cuando metáis el juego en la consola ¿Qué sentido tendrá ya? Si es cierto que puedo deciros que todo me ha gustado mucho, que está muy bien implementado y que cada uno es diferente al anterior. También deciros que ya está disponible la primera Raid para que demostréis que tan buenos sois.

¿Qué mundos nos encontraremos en este juego? Por supuesto, La Tierra, del cual solo queda una ciudad, llamada La Ciudad, construida tras la llegada del Viajero el cual le da poderes y protección. Nessus, un planeta repleto de árboles, cascadas y preciosos pantanos. Titan (Luna de Saturno). Una de las grandes viviendas pasadas de los humanos. En ella gran parte de su esplendor hoy está destruido o debajo del mar. Lo único que queda en pie es una flotilla de barcaza de construcción. IO (Luna de Jupiter), el último lugar de paso del Viajero, una zona de interés para la humanidad y para las máquinas vex. Pero no son los únicos, la Legión Roja busca secretos ocultos con la intención de encontrar nuevas fuentes de poder.





Vayámonos a los bandos. Por un lado tenemos a los Aliados. La Vanguardia se divide en tres clases: Cazadores, Titanes y Hechiceros. Por otro lado tenemos a los enemigos formados por la Legion Roja. Se echa en falta en esta segunda parte alguna raza nueva al mundo que muestra Destiny pero no ha sido así. De tal forma que han optado por traernos las clases del anterior juego ¿Buen detalle? Posiblemente si porque si ya las conoces y nos gustaban ¿Por qué cambiarlas? Es cierto, que esto y el mantener muchas de las cosas del anterior juego hace que en algún punto lo veamos como una gran expansión en vez de un juego nuevo.

Siendo un juego tan largo y con tanto contenido dentro y por llegar, es difícil contaros todo en un solo análisis y querer detallaros cada apartado del juego en profundidad pero esperamos que es modesto análisis sea suficiente para hacerlo una idea más que general de que trae el juego, que ha mejorado de su antecesor y como está funcionando.

Gráficamente es un juego espléndido, poniéndose entre los mejores que podemos encontrar contando con un apartado artístico impresionante, unos escenarios esplendorosos y cientos de detalles que veremos en los entornos y personajes.

UN MUNDO NUEVO POR DESCUBIR



Si queréis tener una edición coleccionista del juego, en Game podéis contar con una exclusiva muy chula, la cual incluye una bandolera enorme, una funda para Tablet o portátil, un cargador con panel solar, un paracord una manta solar, y por supuesto todo dentro de una caja coleccionista que además trae un cuaderno de secretos del impoterio cabal, un plano cabal, postales coleccionables y peones del ejército cabal.

Eso es lo físico, porque digital tiene el Season Pass para poder jugar a las dos futuras expansiones, y también, como contenido digital extra, una espada de leyenda, un gesto de jugador de leyenda y el emblema del imperio cabal. En verdad hay varias versiones más para elegir pasando por digital y físicas que no están nada mal, pero he pensado que era interesante destacar esta.

CONCLUSIÓN

Destiny 2 es en todo mejor que su primera parte, con más contenido y todo pulido para brindar una mejor experiencia. Si es cierto que se parece mucho al primer juego pero claro, Destiny es una saga que ha ido evolucionando y creciendo con la comunidad si por tanto era de esperar que el salto no fuera tan brusco. Finalmente podemos decir que es un juego muy completo, y con mucho por enseñarnos.



ABRÓCHATE EL CINTURÓN QUE ¡NOS VAMOS!

Los amantes de los rallies están de suerte porque ha vuelvo el number one de los juegos de este género con grandes mejoras e incorporaciones, y encima con un generador de circuitos que aumenta el número de estos hasta un número casi ilimitado.

DiRT 4 es el videojuego oficial del Campeonato Mundial de Rallycross de la FIA, con vehículos Supercars, RX2, Super 1600x, clásicos Grupo B y crosskarts. Para los que no estén al dia, Rallycross es una disciplina con múltiples tipos de vehículos, que compiten sobre circuitos de superficies mixtas de asfalto y tierra. Las carreras cortas y vertiginosas duran de cuatro a seis vueltas en las que cada vehículo debe completar al menos una vuelta "JokerLap" que tiene una mayor longitud que una vuelta tradicional, acentuando la vertiente táctica y la pasión de competir codo con codo ton tu rival.

Por si no lo sabías, Dirt 4 es el juego oficial de la FIA World Rallycross Championship donde competiremos en Montealegre, Lohéac Bretagne, Hell, Holjes & Lydden Hill.

¿A dónde nos vamos al comenzar? Pues el mejor sitio para aprender las habilidades, técnicas y prácticas será la academia Dirt, ubicada en la Escuela DirtFish Rally en Washington, USA. Si haces todas las lecciones de las que dispone saldrás sabiendo mucho sobre la conducción del juego porque te hace practicar desde las frenadas hasta tomar las curvas.

Competir en el modo carrera nos servirá para mejorar nuestra táctica y destreza haciendo uso además de desafíos diarios, semanales y mensuales contra otros jugadores de todo el mundo. ¿Se te queda corto? Pues también la Liga Racenet, clasificaciones en vivo, ligas y torneos, clasificaciones entre plataformas con un gran sistema de telemetría CREST.



La modificación del coche será excelente. Podemos customizar nuestro coche. Y no solo eso, también el trazado y las condiciones atmosféricas para que encaje lo mejor posible con nuestro estilo de conducción. Y no solo eso, también tendremos representantes e ingenieros entre otros, que se convertirán en recursos interesantes para mejorar los tiempos de reparación entre otras cosas.

En Dirt 4 tenemos los vehículos todoterreno más potentes e icónicos, los cuales podremos poner a prueba en la carretera y los elementos en una batalla contrarreloj. Tiene además los modos rallycross y landrush donde la rapidez y tu destreza al volante será lo más importante. Siempre contaremos con la ayuda de un copiloto, que si estamos acostumbrados a las indicaciones de este o comenzamos a aprender lo que nos cuenta podremos aprovechar al máximo nuestros conocimientos y tomas las curvas de la mejor manera posible.

Entre la gran cantidad de coches disponibles (más de cincuenta) tendremos el Audi Sport quattro S1 E2, Ford Fiesta R5, Mitsubishi Lancer Evolution VI y el Subaru WRX STI NR4. En la disciplina Landrush dispondremos de vehículos Pro Buggies, Pro-2 Trucks, Pro-4 Trucks y Crosskart en California, Nevada y Méjico.









Y Referente a las localizaciones, algunos de los lugares en los que correremos son Australia, España, Michigan, Suecia y Gales donde competiremos en cientos de rutas.

El recorrido se irá partiendo y cambiando de sentido haciendo que de "unos pocos circuitos" tengamos muchísimos distintos. Apuntar que nos han encantado esos escenarios, cada uno con su propio estilo, con su propia personalidad y todo cargado de detalles con unos juegos de luces excepcionales. Si podemos poner un punto de atención en los árboles y gente que son demasiado genéricos y faltos de realidad en muchas de las ocasiones.

Si venís de jugar a los demás juegos de la franquicia, sentirás que este juego está bien integrado en ella. Ha tomado lo suficiente de los anteriores juegos para comenzar con una gran base y sobre ello ha añadido y mejorado y el resultado no hay nada más que verlo, ha sido de lo más satisfactorio.

Si no te conformas solo con correr y necesitas nuevos retos aprovéchate del modo Crea tú Circuito donde podrás crearte tu propia ruta de rally con el recorrido que más te guste y con las curvas más difíciles y siempre de una manera sencilla, escogiendo localización y estableciendo los parámetros del tramo.



ESTAMOS ANTE UN JUEGO NUEVO, CON MUCHOS FICHAJES DE RELUMBRÓN

GENERO: CONDUCCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CODEMASTERS

3 www.pegi.info

NOTA 9.3

DIRT 4	
TRAYECTORIA	9.6
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	100



REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

Luegopásaseloatusamigosparaver susresultados.Despuésdeprobarloy versupotencialpuedoasegurarque seráncasiilimitadaslasposibilidades de creación y que los resultados os gustaránmuchocuandoveáisvuestra propia pista en funcionamiento.

CONCLUSIÓN

Sieresaficionadoalascarreras,yconoceslasagamásprolíferaderallies de la historia de los videojuegos no dejespasarestaoportunidad.Muchos vehículos,cientosdecircuitos,creación propiaderecorridoymuchaadrenalina seráloquetevasaencontrarconDirt 4.



ESTAMOS ANTE UN INMENSO SIMULADOR DE CIUDADES

Construye una ciudad que pronto cobrará vida, se llenará de ciudadanos, calles repletas de coches, gente por sus parques dando esplendor y movimiento a la metrópoli de tus sueños

Cities:Skylinesnoeselprimerjuegodelafranquicia,yesosenota, esteesunarepresentaciónmodernadel clásicosimuladorurbano.Estaedición especialparaPS4nosolocuentaconel juegoprincipal,sinoqueademástraela expansiónAfterDarkconlaquesenos permiteplanearydiseñaratracciones turísticasygestionarlavidanocturnade laciudad.Ahoraeldiaylanocheserán distintos,ypodremosverloconclaridad siobservamoselmovimientodelaciudadcomoporejemplolacantidadde cochesquecircularanconlascarreteras.

Empezaremosconunterrenovacíoy algodedineroparacomenzarconalcalde-constructordeloqueserálaciudaddenuestrossueños.Nosotrosnos encargaremosdeconstruirtodo,desde la red de carreteras, líneas de autobuses y carriles bicis, hasta parques, centraleselecticas,tubosdealcantarillado, y demás cosas necesarias para unaciudadencrecimiento.Nosotros no seremos los encargados de construirlascasas,nidemontarfábricaso centroscomercialesperosiseremoslos quedecidiremosdondeirácadazona. La educación, sanidad y seguridad también correrán de nuestro cargo.



>>

CITIES SKYLINES

Mass Transit

Aumentar el número de habitantes y el dinero de la ciudad nos proporcionara los medios para construir edificios importantes para cubrir las necesidades de nuestros habitantes.

No todo será sencillo, encontraremos adversidades a la hora de crear y mantener nuestra ciudad. Entre estas, la que más jugará a nuestra contra será el dinero. Zonas sin luz, otras sin alcantarillas, basura en la calle, ladrones robando casas, incendios, todo puede ser solventarle con dinero pero no será fácil conseguirlo. Si subimos los impuestos a los ciudadanos la gente estará descontenta y se empezará a marchar dejando casas abandonas, si subimos impuestos a las fabricas cerrara n dejando sin trabajo a la gente, y si lo hacemos con los lugares de ocio… ¿Qué quedará para la gente cuando salga a divertirse? Cualquier movimiento tendrá sus consecuencias, y todo habrá que mirarlo con lupa.

Conforme vayamos mejorando nuestra ciudad, y aumente de ciudadanos, iremos desbloqueando nuevas mejoras, nuevos monumentos, edificios necesarios como los bomberos o policía, e incluso tipo de carreteras para hacer el camino a casa más llevadero.



Todoirárelacionado.Enalgunosmomentosdispondremosdecréditospara pedir,consusrespectivosimpuestose intereseseinclusosillegamosalabancarrotapodemospedirunrescatepara salvarnos,aunqueenestepuntonosquedaríasinlaposibilidaddeobtenerlogros.

Muchaspacienciaycuidadoaconstruir, jugandoconlosimpuestoyeldineroque invertimosenlosservicios,dedíacomo denoche¿Porquénocobrarlaluzmás caraporlanoche?Todoesposibleala vezquenecesarioparagestionarloque muyprontoseráunaciudadinmensa.

Tantoeldiseñocomolagestióndela ciudadtendrácientosdeopciones,entreellascontamostambiénconladistribuciónoasignacióndedistritos,deeste maneraelegiremosunapartedelaciudad ylaconvertiremosenundistritoconlo queseaplicaránpolíticasdistintasentre lasquepodremosporejemploprohibirel tráficopesadooprohibirlasmascotas.

Cuentaconunanuevainterfazdepantallayunestilodejuegoadaptadoal mandodecontrol.Yoparasersinceros no he echado de menos el tecladodelpc,hasidotodoperfecto.Está muybienintegrado,desarrolladopara quesiempretengastodoamanoysea cómodo de usar. No tenéis que preocuparosporelidiomaporqueelaudio no será necesario, es decir, que nohabránadiehablandosolocontamos con música, y en cambio todos lostextosestándobladosalcastellano.

Muchas son las cosas y experiencias quepuedocontarosdeestejuegopero apartirdeaquílomejoresquevosotrosmismocreéisvuestrasimpresiones. Si os ha gustado lo dicho en el análisis el juego os gustará porque esto soloesunapequeñareseñadeloque ofrece. Serán muchísimas las horas quelededicaremosyenningúnmomentoseharápesado,muyalcontrario,siemprequieresjugarunratomás pero..tambiénhayquedormirycomer.



GENERO: SIMULADOR

PLATAFORMAS: PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: PARADOX INTER/TANTALUS MEDIA

3 www.pegi.info

CITIES: SKYLINES PLAYSTATION 4 EDITION

TRAYECTORIA	9.1
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	100

NOTA 9.1



REALIZADO POR CRISTINA USERO



CONCLUSIÓN

Cities: Skylines – PlayStation 4 Edition ha sabido adaptarse a la consola de Sony con contenido extra que hace del juego más divertido. Estamos ante el mejor simulador de ciudades hasta el momento con un enorme abanico de posibilidades y con todo muy bien integrado para que la diversión y la estrategia vayan cogidas de las manos.



UN JUEGO MÁS ATRACTIVO

Más de 10 años han pasado desde que vimos llegar al mercado Final Fantasy XII para Playstation 2 y ahora volvemos a tenerlo con unas cuantas mejoras ¿Quieres conocerlas?

Nos ponemos frente a una nueva remasterización, una época realmente gloriosa para los que quieran retomar antiguos títulos que quieren volver a tener en sus manos o que dejó contenido extra sin probar. Son muchos los que no aprueban que lleguen tantos títulos remasterizados pero siempre tiene la opción de no comprarlo y dejar la opción para los que nunca han jugado al título por cuestión de tiempo, dinero o edad, y que ahora encima lo encuentran con mejoras como contenido extra, añadidos nuevos y con gráficos remasterizados.

Vayamos primero con la historia. Viajaremos al gran mundo de Ivalice, donde reina la magia y los barcos voladores surcan los cielos. El reino de Dalmasca se halla en guerra, sumido en ruinas e incertidumbre. La princesa Ashe, la única heredera al trono, lucha en la resistencia para poner final a ocupación de su país. En compañía de Vaan, un joven que ha perdido a su familia en la guerra, estos dos inesperados aliados y sus compañeros se embarcan en una aventura heroica para recobrar su patria.

Este juego fue el primero para un jugador de la saga Final Fantasy que eliminó los encuentros aleatorios e introducir el BDA (Sistema de Dimensión Activa) para dejarnos controlar los personajes del juego de manera independiente. Pero no solo quedó ahí la cosa, también introdujo el sistema de gambits con el cual podíamos programar instrucciones para la IA para decirle a nuestros compañeros como debían de comportarse.





en día, he de decir que es un juego pionero en ese sentido, dejando de lado tener que cargar una ventana nueva para comenzar el combate.

Entre las grandes mejoras que tenemos esta por supuesto la considerable mejora gráfica (con personajes y escenas cinemáticas totalmente remasterizadas en alta definición), la reconstrucción del diseño de batallas o la renovación del sistema de trabajos, y la inclusión de trofeos y funciones para compartir. El juego que llega es la edición revisada además de mejorada del juego que salió en 2006. Decimos esto porque al principio no gusto del todo en Japón y tuvieron que revisar el juego añadiendo un nuevo sistema de personalización de personajes basados en los signos zodiacales. El juego original solo tenía una opción u oficio a escoger, pero con este añadido de doce nos permiten elegir dos por personaje.



Esto parece poca cosa o que no lo vamos a necesitar pero quitaros pronto esa idea de la cabeza porque será útil y necesario hacer uso de estas ayudas, de estas programaciones para nuestros aliados. Por ejemplo, si lo hacemos bien y lo vamos desarrollando con buen camino podremos contar con un healer que nos cure durante las batallas dejándonos libre la opción de estar pendiente de nuestra salud.

El combate en caliente es algún muy normal ahora. Eso de ir andando y comenzar a pelear con un enemigo pero no era tan habitual cuando este juego llego al mercado. Aunque realmente no sea nada novedoso hoy



FINAL FANTASY XII
THE ZODIAC AGE

Los doce oficios de los que disponemos son: Samurai (Signo acuario; Ataque físicos rápidos y sin habilidades mágicas), Acechador (Signo Piscis; muy rápidos con los ataques cuerpo a cuerpo), Lancero (Signo Tauro; Muy buenos con armas pesadas), Ingeniero (Signo Geminis, Ataques de curación y a distancia), Mago Blanco (Signo Aries; Curación y necesarios para pelear contra muertos vivientes), Mago Rojo (Signo Cancer; Los Magos más poderosos siendo los únicos que conocen las artes arcanas para hacer daños y poner estados perjudiciales a los enemigos); Clerigo (Signo Virgo; Daño físico y mucha vida), Bruto (Signo Escorpio; Debilitan al enemigo y usan escudos además de armas pesadas), Arquero (Signo Sagitario; Los mejores arqueros), Caballero (Signo Leo; unos tanques perfectos), Cronomante (Signo Libra; Conjuradores del espacio-tiempo haciendo uso además de las ballestas), y Mago Negro (Signo Capricornio; Usan bastones y grandes hechizos).

A la hora de jugar la fluidez y todas las mejoras no convierten Final Fantasy XII Zodiac Age en un juego nuevo pero si lo hacen más atractivo. Encima para una mejor experiencia los tiempos de carga son casi ficticios. Pensar que un juego de este potencial estuvo para Playstation 2 dice mucho del juego y de la consola porque los escenarios mueven una cantidad de gente considerable con distintos patrones cada uno. Si es cierto que en PS2 no iba tan fluido pero el simple hecho de que lo intentaran y lo consiguieran dice mucho de la compañía desarrolladora.

En la jugabilidad destacamos The Zodiac Job System (un sistema de desarrollo de personajes mejorado que ahora tiene en cuenta nuestras preferencias), el Modo Desafío (donde enfrentarnos a monstruos y enemigos en hasta 100 combates consecutivos donde la estrategia será esencial para ganar y lo mejor es que podremos trasladar los que ganemos aquí al modo principal) y el Modo Ultrarápido (donde elegimos acelerar la partida para avanzar muchos más rápido y que las batallas duren segundos) que solo recomendamos al completar el juego o cuando lleguemos un gran avance para no perdernos nada de la historia. Otra gran ventaja será la forma de visualizar el mapa que podremos usarlo sin tenemos que dejar de jugar mostrándose en pantalla semitransparente para que lo sigamos mientras jugamos. Algunos juegos de hoy en día deberían tomar ejemplo para que no nos perdiéramos. Los personajes de los que dispondremos son seis. Penelo (Una muchacha que perdió a su familia en la guerra), Vraan (Un muchacho que sueña con ser pirata del aire), Ashe (Una princesa que dirige la Resistencia con la esperanza de recuperar el reino perdido),

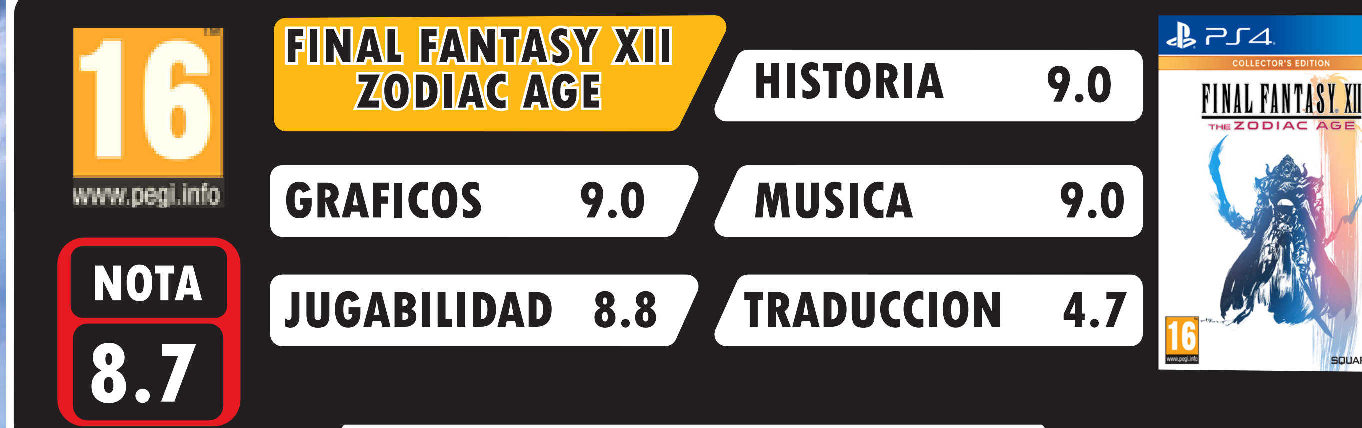


GENERO: RPG

PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



REALIZADO POR BIBI RUIZ

Balthier (El pirata que dirige el barco volador Strahl), Fran (Un extraño personaje ya que es un viera de los bosques convertido en pirata volador) y Basch (Un caballero de Dalmasca que ha sido exiliado por traidor).

El sonido no se ha quedado atrás, disponemos de verdadero sonido surround 7.1, con voces en alta definición y música de fondo regrabada con la tecnología de la generación actual.

Si lo tuyo son las ediciones especiales, el juego cuenta con una edición limita que incluye el juego, una exclusiva caja metálica diseñada por el célebre ilustrador Akihiko Yoshida (FINAL FANTASY TACTICS, FINAL FANTASY XIV, NieR: Automata™) y el DLC con la música de la banda sonora.

CONCLUSIÓN

Final Fantasy XII Zodiac Age es para todos los publicos, tanto amantes del genero como seguidores de la saga Final Fantasy. Para ser una remasterizacion esta muy bien quedandose entre los juegos de hoy en dia, si se verían algunos cambios pero sin duda es un juego muy avanzado para su época. Por si esto no fuera suficiente, las mejoras de la revision que sufrió, la mejoras gráficas, del sonido y de muchas otras cosas hace que sea un juego muy deseable.



DE LOS CREADORES DE GEARS OF WAR....

Un alocado juego donde patearemos culos a diestro y siniestro. Bulletstorm Full Clip Edition es una edición remasterizada del juego que tuvimos para la generación pasada y sin lugar a dudas a envejecido muy bien.

gearbox® publishing

Nos meteremos en la piel de Grayson Hunt después de que un aterrizaje forzoso en un planeta abandonado obligándolo a tomar una decisión: supervivencia o venganza. El deseo ciego de venganza de Grayson, miembro exiliado del grupo de asesinos de élite Dead Echo, encuentra a su tripulación abandonada en Stygia, donde finalmente podrá enfrentarse al comandante responsable de su traición. Disfrutaremos de la misma historia pero con una versión mejorada con un arsenal de armas y Skillshots ilimitado. Y encima en el avance de esta desbloquearemos nuevas áreas en las que cumplir retos que se nos proponen.

Para los que venís de jugar al juego original cuando salió hace unos años os podemos contar lo que se ha añadido como novedades. Tiene una campaña de juego múltiple, 30 mapas de desafíos para un jugador, 12 mapas multijugador cooperativos por equipos entre otras cosas. Todo el apartado gráfico ha sido mejorado con modelos, entornos, animaciones actualizadas y un nuevo modo de renderizado, todo con una tasa de imágenes por segundo más constante con soporte de resolución 4K en PS4 Pro y PC. Nuevos Mapas Echo donde probar nuestras habilidades en seis nuevos niveles exclusivos para la Full Clip Edition. Por si fuera poco, está la nueva partida+ con que la que usar todas las armas del juego desde el principio.

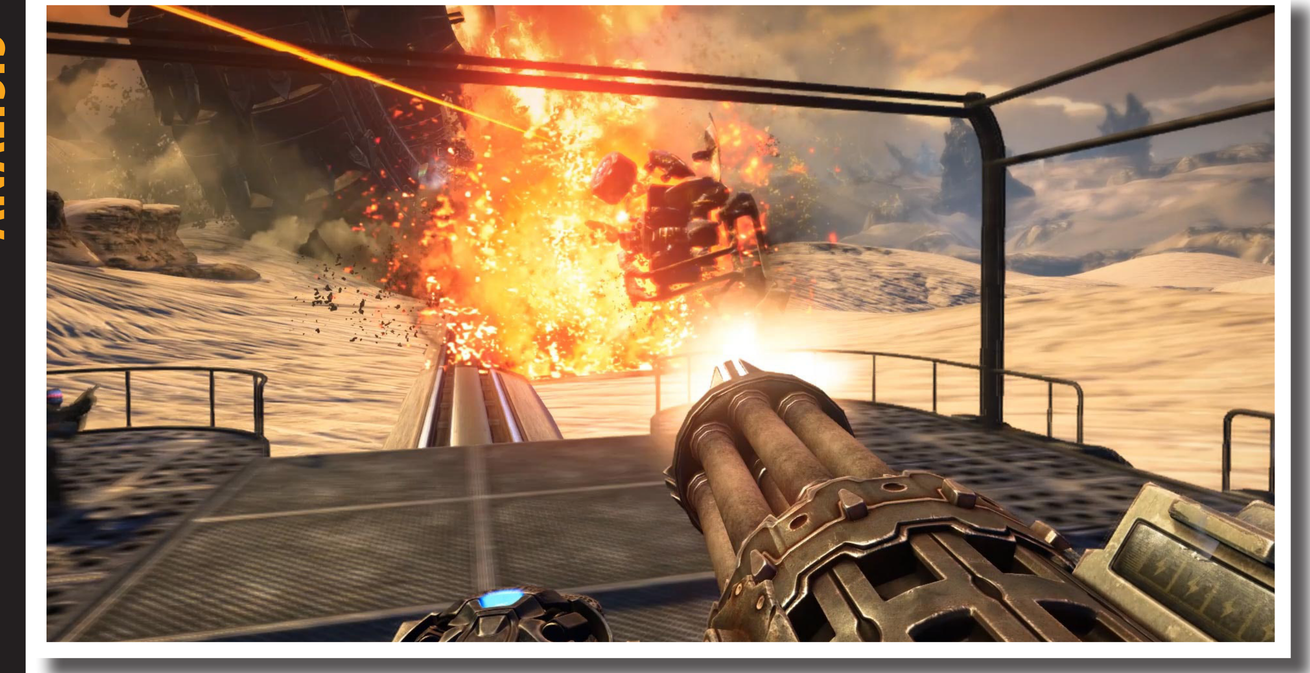




Los modos de juego que trae el juego son: Campaña (Nos enfrentaremos a habitantes mutados de Stygia, buscando los mejores asesinatos con el exclusivo sistema "Skillshot" de Bulletstorm: Full Clip Edition, que nos recompensará las usamos las formas de matar más creativas y letales), Campaña Overkill (una campaña cañera y sin restricciones que ofrece un acceso libre a todas las amas y Skillshots desde el primer acto), Cooperativo Anárquico (el modo ideal para jugar con tres amigos más. 20 hordas de enemigos en 12 mapas, llevando a cabo disparos de habilidad en equipo y desencadenando el Disparo Sinfonía sangrienta a tu paso), y Echo (Asesina con habilidad y sube en las clasificaciones de los 30 mapas desafío del Modo Echo donde tu puntuación estará limitada por tu habilidad para el asesinato).

Subir de nivel será imprescindible para mejorar nuestras habilidades, para conseguir nuevas skins para nuestras armas, tipos de cadenas y customizar personajes. Y por si no lo sabeis olvidaros de las coberturas porque Bulletstorm Full Clip Edition no es un shooter clásico, este juego busca que salgamos a pecho descubierto para acabar con el enemigo, y cuanto más loca sea la batalla más puntos lograremos. Haremos uso en todo momento de dos habilidades únicas. La patada, con la cual ganaremos unos segundos para reventar a nuestro enemigo mientras vuela, y el látigo, justo lo contrario, sino vamos a él enemigos, que él venga a nosotros. Este es otro buen sistema para dejar vendido al enemigo y aniquilarlo. Como podemos imaginar estamos ante un juego divertidísimo con el que las horas parecerán cortas machacando rivales.

Tiene doce mapas multijugador donde cooperar y a la vez competiremos por la mejor puntuación, utilizando el exclusivo sistema "Skillshot" de Bulletstorm: Full Clip Edition, que recompensa las formas de matar más creativas y letales. Incluye Nukem's Bulletstorm Tour. Con este complemento podemos intercambiar el personaje principal del juego.









GENERO: ACCIÓN

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: GEARBOX PUBLISHING



REALIZADO POR ISA GARCIA

Connuevaslíneasdedoblajeañadidas alavozoriginaldeDukeasumiremosel controldeDukeNukempudiendojugar denuevolacampañaconsecuenciasque sehavueltograbarcomolasdelpropio Rey.Siescogemosjugarconesteper-sonajedesdeelprincipionoveremos cambioenlahistoriaomododejuego perosiserándistintosloscomentarios yvocesdelprotagonista,yesomola.



CONCLUSIÓN

SenotaenalgunosmomentosqueBulletstormFullClipEditionesunjuegocon algodetiempo,perohayqueapreciarquelasmejorasintroducidasyelambiente quedivertido,loco,frenéticoycargadodeadrenalinaponelabalanzaafavorde jugarlo.Cuentaconeljuegooriginalyvariasmejorasquetantosilojugastecomo si no será una opción interesante que valorar.





¡Ya está aquí! ¡Ya llegó la tan esperada saga de Crash Bandicoot! Vuelve en exclusiva para la consola de Sony su mascota de antaño, ese marsupial que tan buenos ratos nos trajo para hacer disfrutar de nuevo su aventuras.

Quién día que el juego que tuvimos en la primera Playstation haya en el año 1996 volvería a la cuarta edición de la consola y después de tanto años, pues sin duda ha llegado, y seguramente la acogida será brutal, espero que sea tanta que muchos otros juegos que nos gustaron también lleguen a nuestras consolas actual, y si encima llegaran tan pulidos y con tanto mimo como este juego para que podemos pedir más.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy incluye los tres primeros juegos (Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back y Crash Bandicoot 3: Warped) con logros incluidos, siendo jugables de manera independiente y mostrando su diferencia tecnológica en cada uno, donde se ve claramente las mejoras que los años fueron modificando el juego de nuestro gran amigo Crash. Y como extra podremos jugar con su hermana Coco para los que quieran cambiar de personaje solo pulsando un botón cambiando la sensación de juego. Si no quereis completar un juego de tirón no pasa nada, podemos salir y elegir uno de los otros dos juegos para jugar una partida, pasárnoslo o solo verlo y sin miedo a perder la partida del otro juego.

Hablemos de los juegos individualmente. Primero tenemos a Crash Bandicoot que es el primer título que vio la saga y el más difícil de completar ya que las mecánicas, aunque novedosas en su día, no se ajusta a lo que tenemos hoy en día. Nuestro marsupial amigo nace de un experimento fallido del Dr. Neo Cortex. Tras eso, y antes de que lo deseche, Crash se escapa siendo el único que no sigue la voluntad del malvado científico loco con el fin de alcanzarlo para que deje sus alocados experimentos con otros animales. Lo más problemático de este juego es la precisión. Tenemos que saltar en el momento exacto para caer en el sitio correcto o moriremos y a reperir. Y aunque suene fácil no lo será, caeremos muchas veces en el mismo sitio, y no hablemos de si queremos obtener todas las cajas del nivel e incluso la ocultas. Será interesante cogerlas todas para obtener la gema e incluso jugar las pantallas contra reloj para que ver que tan rápidos somos.



CrashBandicoot2:Cortexseráconti-nuacióndirectadelprimero.Elvencido Dr.NeoCortexhasalvadolavidaycon lasuertedequehacaídoenunacue-vadondeencuentrauncristalmaestro debastantepoderaunquefaltodeotras piedrasparafuncionarperonecesita ayuda y por ello llama a Crash para que lo ayude ya que le cuenta 'que hacambiado'.Trasunaapaciblesies-ta Crash se pone a andar por la playa hastaqueseveteletransportadoaotro lugar,unazonadondetendremosque irsuperandonivelesshastaencontrarnos de nuevo con el malvado Doctor. En estejuegonostrasladamosdelaselva másprofundadaunamayorvariedad deescenariosperotendremosmuchas escenasquenosrecordaranalprimer juego.Entreestosmapasveremosun bosque,unatundra,nieveyhastauna zona de hielo. Una de las mejoras in-corporadasdeestejuegorespectoal primerosonlosnuevosmovimientoso ataquescomodeslizarseporelsuelo, saltaenplanchaeinclusoagacharse.

EltercerjuegoquetenemosesCrash Bandicoot3:Warped.Cambiamosde enemigoenestejuego,ahoralamás-caraUka-Uka,quenoesnuestraamiga Aku-Aku,quiereejecutarsuplanpero nocuentaconquetenemosaCrashy Coco,conlasiempreayudadelamás-caraAku-Akuparaintentardetenerlo. Viajaremoseneltiempoparairreco-giendocristales.Loquesiechamosde menoseraeltrucoquetenía el juego original,yaquepodíamosdesbloquear unademodeSpyroTheDragon,una pena no tenerla en Ps4. Los entor-nosenquenosmoveremosvolverán aservariadoscomoEgipto,China.El Futuro e incluso la Prehistoria. En lo referenteagráficos,jugabilidadyso-nidosiguelalíneadelosdemáspero porejemplocontamosconmásmon-turas como una moto te agua, un ti-greeinclusounpequeñodinosaurio.





Crash podemos decir que ha sabi-do envejecer. Cierto que para los ju-gadoresqueennoconocieronlasaga no será un juego tan atractivo como para los que en la primera Playsta-tionloexploramosalmáximoypusi-mos al límite nuestra paciencia, mu-riendo en cientos de veces en las situacionesmástontasonodeseadas.

Encuantoahorasdejuego.Tendremos quelasquequeramosporqueCrash BandicootN.SaneTrilogyesclaramente rejugabledurantelosmásde100niveles quepodemoscontarentrelostresjuegos.

Lajugabilidadnosehacambiadonada. Se vive igual que antaño. Diversión, cachondeo y risas a no parar. Frus-traciónydesesperaciónporcientosde muertesalnocalcularbienperosiem-pre querremos seguir hasta el final. Loscontrolessonlosmismosdesiem-pre,pudiendojugarconlacrucetaoel joystick.Sehamantenidoladificultad quegeneralavitaqueofreceeljuego queenmuchasocasionesnosdejará vendidosperoestacosahubierade-jado el juego sin la gracia que tenía.

Echamos en falta el juego de carre-ras locas que salió a posteriori del terceroperonosepuedepedirtodo.

Elmejoradoentornográficoylanueva bandasonorasonespectaculares,mejor nopodíahabersidosindejardeserel Crashclásicoqueconocíamos.Noque decirquelasvoceshansidodobladas denuevos,ungrantrabajosinduda.

Ydichotodoestoqueserálosiguien-tequeveremos...¿SpyroTheDragron oMedievil?Ojalalleguenlosdospor-quesindudasomosunosnostálgicos.

GENERO: PLATAFORMAS	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION	DESARROLLADORA: VICARIOUS VISIONS

PEGI 3 www.pegi.info

NOTA 8.6

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY	
GRAFICOS 8.6	HISTORIA 8.3
JUGABILIDAD 8.8	MUSICA 8.3
	TRADUCCION 100

REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Hacíatiempoquenoesperabaunclásicocontantaansiedadperohallegado. Estejuegoesmagníficoyaquenoesunjuego,sinoquesontres,latresprimeras partesremasterizadas,connuevabandasonoraconunpersonajejugableextra, logros, doblaje excelente, lo tiene todo, ¿Te resistirás a jugarlo?





EL PES MÁS COMPLETO VISTO HASTA LA FECHA

Un simulador muy realista, completo en todos los apartados… tenemos un PES como los de antes.

Konami ha dado en el clavo una vez más. La saga pasó un bache que aprovechó su rival directo para proclamarse Rey en el género de los simuladores de futbol pero PES ha conseguido reinventarse para hoy, con este PES 2018, ser un candidato al trono. El año pasado alabábamos las grandes mejoras que ofrecía el juego, y este año, partiendo de esa base, se ha mejorado mucho más, tanto que la saga volverá a recuperar los fans que se pasaron al otro bando.

No pasaremos por alto la gran mejora gráfica ya que no solo cuenta con la buena recreación de personajes y campos, sino que algunos de los campos además han sido recreados hasta en los vestuarios, por ejemplo veremos el Camp Nou como nunca lo hemos visto. También los gestos de los jugadores, y muchos más brilla con una buena luz propia. Comencemos con lo que posiblemente más os interesa aquí. La jugabilidad. La física del balón es simplemente brutal. El balón no será un elemento que se ajusta al jugador, sino que será el jugador el que tendrá que ajustarse a este. Se sentirá pesado, se resbalará con la lluvia, se controlará o no dependiendo de la fuerza y el ángulo que llegue, y sobretodo, llevaremos un balón muy realista en los pies cuando estemos con él. El control de este me ha gustado mucho. Los jugadores lo podrán recibir con la cabeza, pies, hombros, depende de cómo llegue este, siendo una situación distinta y generando un control asociado a ese control, y al jugador que lo recibe claro, porque hablando de jugadores, estos cada vez lucen mejor. Sus diseños muy mejorados, muchos de ellos serán similares a sus "replicas" en la realidad. Han aprendido a jugar con el balón en los pies, a cubrir de las mejores formas, a pisar el balón para aguantarlo o sacar un tiro perfecto, a hacer sus pinitos a la hora de sortear el rival. No incitarán a correr y correr, sino que nos incitarán a jugar el balón, a encarar a otros jugadores a driblar, en resumen, los jugadores tienen vida en PES.



PES 2018
PRO EVOLUTION SOCCER

Losjugadoresquenollevenelbalóno quenoesténsiendocontroladostambiéntendránvida,harángestos,pedirán elbalón,semoverán,sedesmarcarán, harándetodo,yparamásvida,algunos delanterossimularáncaídasmuyrealistaeneláreaparaconseguirpenaltisa favor que más de una vez se los comeráelárbitro,encambiosílopillan, amarillaalcanto.Losporterossonotro mundo,tuvoquejasenotrasediciones, peroestavezsolopodemosponercomo puntonegativoqueenloscornersnose atrevenacogerlosbalones,sinoque vanadespejarlosvengancomovengan.Encambiodurantetodoelpartido cuentanconbuenasanimaciones,con grandesparadasomalassisonportero malos,peroloquemásmehagustado son la forma de parar los segundos tiros, será increíbles más de una delasocasionesquenosencontremos.

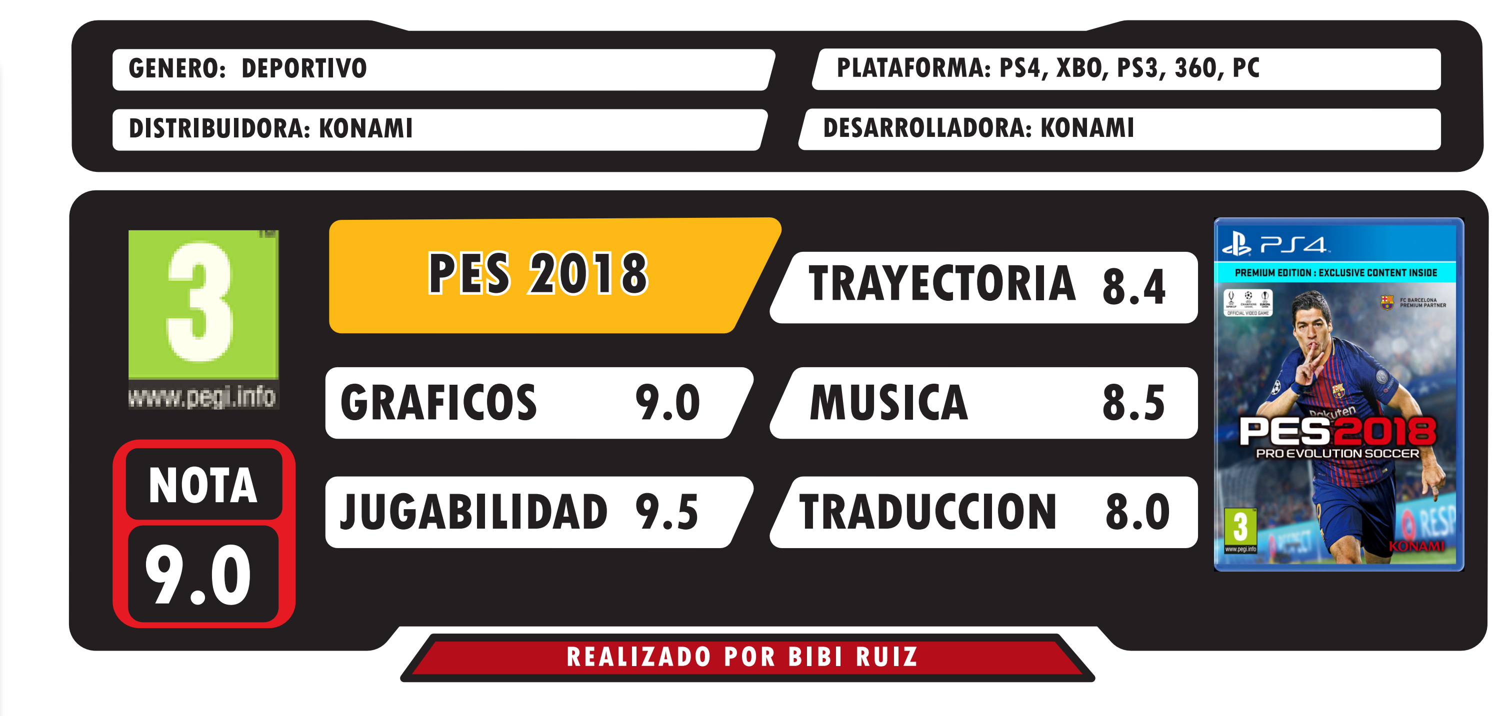
Elritmodejuegosesientemáspausado.Elbalónesmáspesadoylosjugadoresnolotendrátanfácilparamandar los balones al hueco, dar pases perfectosytirosdirectosalgol.Todohay quecurrárseloparallegaraconseguir nuestroobjetivo.Inclusosehanretiradotodaayudaabalónparado.Eljuegotendrátodoencuentaperonosotros tendremosqueaprenderajugar,ya jugarbiensiqueremosganarpartidos.

>>





La pregunta que siempre se le hace a este juego. ¿Qué licencias tenemos? Pues tenemos unas cuantas, entre ellas las de equipos españoles como FC Barcelona, el Atlético de Madrid o el Valencia CF. Además contamos con muchos otros equipos como Arsenal, Borussia Dortmund, el Schalke 04 y Liverpool. Y sin dejar de lados que cuenta con ligas completas como la liga Brasileña, Francesa y Argentina entre otras. Y no solo eso sino que también veremos como muchos de los jugadores tienen movimientos especiales, como los jugadores reales, y además contamos con un completo sistema de creación con el que podemos hacer jugadores si quisiéramos recrear nuestra estrella.



No voy a entrar en detalle de los modos de juego ya que tenemos algunas novedades pero mejorando los ya disponibles en otras entregas. Una opción muy recomendable es que os recomiendo es el 3Vs3 donde jugaremos varios jugadores, incluso en la misma consola, contra otro equipo con los mismos jugadores (aunque el equipo seguirán siendo 11) para que al finalizar el partido no solo importe el resultado, sino que habrá estadísticas individuales para ver cuál ha sido el mejor jugador del partido. Lo que si voy a decir es que dentro de los modos tenemos varias ligas oficiales para jugar que son UEFA Champions League, la UEFA Europa League y la AFC Champions League.

CONCLUSIÓN

Podemos resumir todo en que estamos ante el mejor PES de la franquicia, cargado de mejoras dejando fuera las ayudas a la hora del juego, pausando el ritmo para fomentar la técnica y el juego, y con arreglos que quedaron pendientes el año pasado. Cuentas con unos gráficos bastantes mejorados y un multijugador para competir como nunca.



DEAD BY DAYLIGHT

death is not an escape

NO SERÁ FÁCIL ESCONDEROS

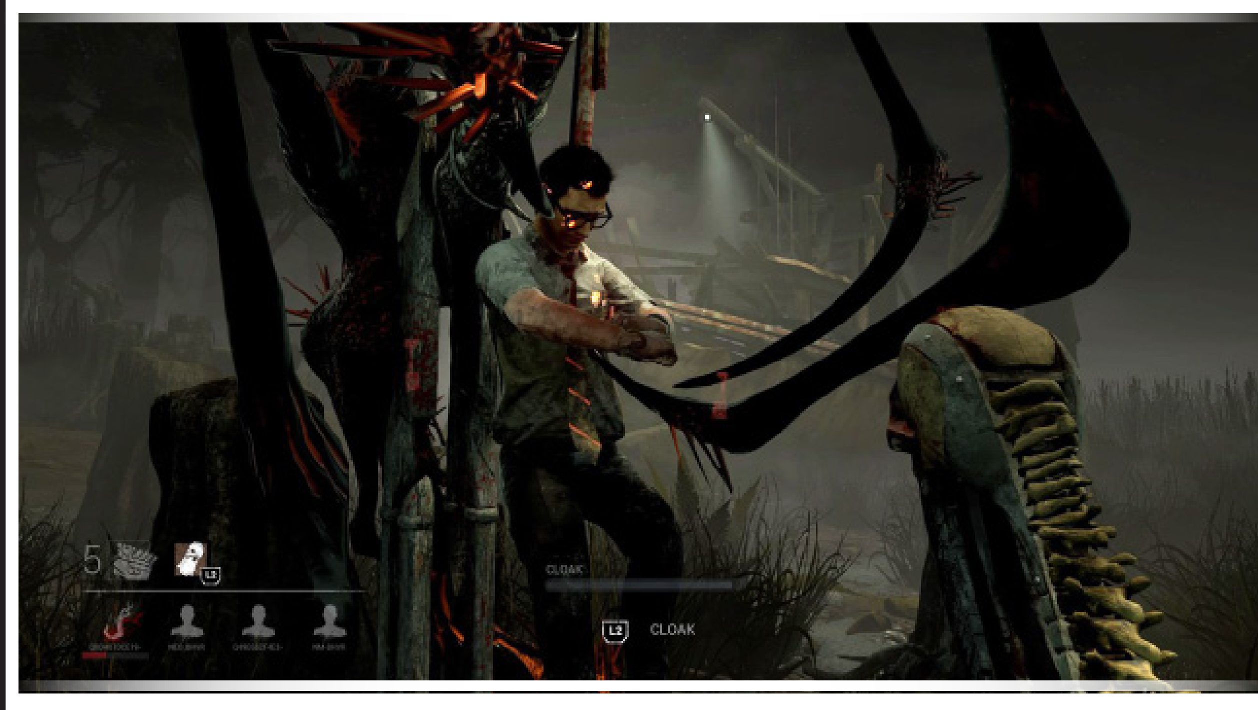
Corre y escóndete si eres un superviviente porque como te cojan... pero sí en cambio eres el asesino, disfruta de la experiencia y haz sufrir a tus enemigos

No tenemos un juego nuevo ya primero lo hemos tenido para pc y no han sido pocas las copias que ha vendido, ya que ha llegado a los dos millones de copias. Como el nombre indica, el juego es Dead by Daylight Special Edition, luego ¿Qué tiene esta edición además del juego base? Pues como extras trae todos los Asesinos y Supervivientes principales junto con los Mapas principales; los asesinos The Hag y The Doctor, los supervivientes Ace y Feng, trajes de asesino, trajes de superviviente, y los mapas Instituto Léry´s Memorial y Blackwater Swamp.

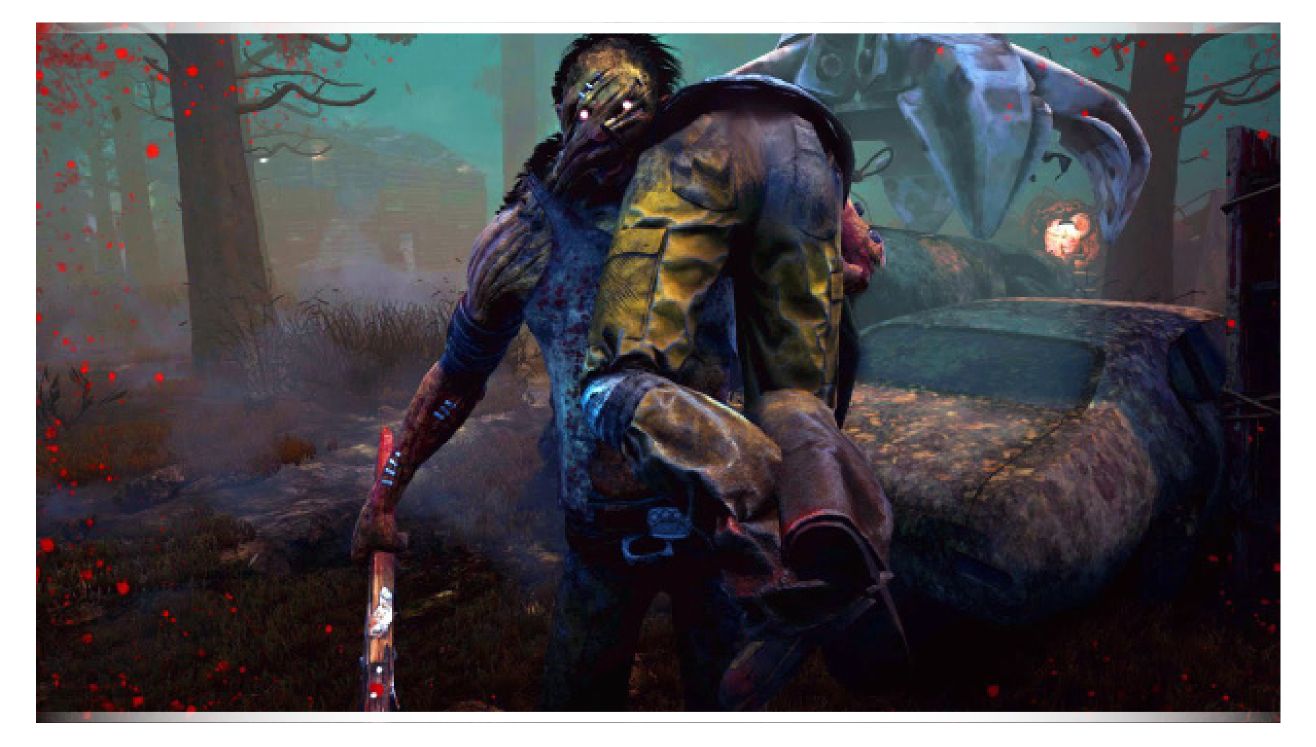
¿De qué va este juego? De correr, esconderse, pasarlo mal y tener miedo. Un asesino buscará a cuatro jugadores para cazarlos. Podremos ser una de las presas o ser el cazador que busca a los otros jugadores. El juego parecerá distinto dependiendo de quién seamos de cada uno, si somos el asesino tendremos una perspectiva en primera persona mientras que siendo uno de los que huyen veremos todo en tercera persona. No será fácil esconderos, y mucho menos sabiendo que los escenarios irán cambiando. Aprovechar y ayudaros de los otros amigos para evitar al asesino y estudia el entorno pero con cuidado porque un mal paso ya sabes lo que significará. Cada personaje tendrá algo especial, desde curar hasta detectar que viene el asesino pero si no colaboramos no será muy difícil sobrevivir. Hay solo una forma de escapar todos, o al menos algunos, pero no es fácil. Tendremos unos generadores que tendremos que activar para abrir una puerta de salida pero si conseguimos activar todos tendremos que llegar a la puerta también.



Activar un generador tendrá trabajo, no será llegar a él y listo, tardaremos un rato y encima si nos equivocamos en algo hará ruido desvelando nuestra posición al asesino. Una de las ventajas es que seremos más rápido y nuestra visión será más amplia y aunque no contamos con armas tenemos algunas cosas como una linterna para dejar cegado unos segundos al asesino mientras corremos. Una recomendación para escapar del asesino puede ser aliaros con los otros jugadores que también quieren correr y esconderse. No será fácil sacrificar tu vida por los demás, ni tan siquiera exponerte por culpa de otros pero tener una cosa clara, tu solo no vencerás. El juego lo ha programado todo para que haga falta más de un superviviente, en verdad puedes jugar solo, pero lo ideal es jugar con el máximo número posible de supervivientes (4) y luchar juntos por escapar.









Lo interesante de ser asesino será cual queremos ser. Cada uno de ellos tiene su sistema de progresión y tendremos que ir desbloqueando nuevos elementos para customizarnos. Nuestra misión está clara, disfrutar de la experiencia. Al ser la vista distinta será más difícil encontrar a nuestras presas, pero las encontraremos. En todo momento sabemos dónde están los generadores y si hacen ruido los encontraremos. Exploraremos el mapa en busca de los supervivientes y una vez los tengamos tendremos que llevarnos a una zona donde los colgaremos de un gancho para dejar que se desangren. Si otro superviviente es rápido y se juega la vida podrá intentar salvarlo pero no le será nada fácil.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: XBO, PS4, PC
DISTRIBUIDORA: 505 GAMES | DESARROLLADORA: BEAVIOUR INTER/STARBREEZE PUBLISHING



El ambiente que ofrece el juego será muy real a la vez que interesante. Tanto los diseños de los mapas como la música que lo acompaña nos brindarán una experiencia única. Se podían mejorar pero me imagino que como se quiere todo tan oscuro y tenebroso no han pensado en dedicarle más de lo necesario. No puedo contar mucho más del juego porque no lo tiene. ¿Podría haber sido más? Si, podría tener más asesinos, más misiones, algunas armas para defenderte pero la formula funciona. ¡Se me olvidaba! ¿Te dicho que el asesino es inmortal?

CONCLUSIÓN

Un juego que probará tus dotes en momento de tensión y desesperación. La idea es sencilla pero la implementación funciona bien, jugar con un superviviente o como asesino serán dos experiencias muy distintas.



ALOCADAS CARRERAS DE COCHES EN MINIATURA

¡Qué tiempos! Esos pequeños coches de antaño han vuelto, han llegado a la nueva generación de consolas, agárrate que nos vamos corriendo.

Regresa a nuestras consolas esta franquicia que raro sería que no conocieras. Vuelve manteniendo su estilo de juego clásico.

En lo referente a los escenarios veremos un popurrí entre los clásicos que conoceréis si habíais jugado anteriormente a la saga, e incluso nuevos circuitos que encajarán a la perfección con los antiguos. Qué recuerdos al pasearnos por con nuestros coches por esos grandes escenarios donde hasta un tenedor o una simple goma de borrar nos dobla el tamaño. Me ha gustado como han adaptado el juego a estos y como no verás diferencia entre nuevos y recuperados, solo que los que ya habíamos jugado a otros veremos muchos detalles que nos sacaran una sonrisa. Lo que tal vez echo en falta es que pasadas unas horas se quedan un poco pobres, o más bien con poca vida porque podían tener algo más, esa chisca que los haga interesante después y antes de cada carrera.

¿Quieres conocer que coches que tenemos? Ambulance, Dumper Truck, Fire Truck, Future Sports Car, GIJOE HISS, Hot Rod, Hovecraft, GIJOE MOBAT, Monster Truck, Police Car, Snow Tracker y Spy Car. Cada uno de ellos tiene un control distinto, y por supuesto un sonido distinto, por lo que notaremos diferencia jugando con cada uno de ellos. Ya que estamos, porque no vemos los personajes que los montan. Estos son Dr. Mel Practicr, Jack Hammer, Chief A. Blaze, Y Sako, HISS Tank, El Incendio, Captain Smallbeard, MOBAT, Hank N. Stein, LT. Shield, Viktoriva Tennikost y Agent Atom.

Los modos de juego son los clásicos de siempre, Carrera (lo clásico de lo clásico donde correremos las carreas. No contaremos con armas integradas en los coches pero si con armas que irán saliendo para atacar durante las vueltas) y Eliminación (solo el que quede en pie ganara e irá acumulando victorias a la vez que mejoras), con los añadidos de Campos de Batalla (que nos permite jugar a muerte con quien queramos). Y si quieres algo menos competitivo, o al menos tener aliados, cuenta con Capturar la Bandera y Rey de la Montaña. Para más diversión contamos con un aliciente que poca vemos ya en los arcade de este tipo, objetos que recogeremos durante las carreras para atacar a nuestros rivales.



Todo esto será parte del modo online, si nos gusta más el offline, que no será el fuerte de este juego, tenemos Eliminacion, Juego Libre y Carrera. Son similares a las que acabo de explicar pero jugando contra la IA del juego menos el Juego Libre, donde cuatro jugadores competiremos por conseguir más muertes que los demás en un tiempo establecido, así que corre y no pierdas ni un segundo o morirás tú.

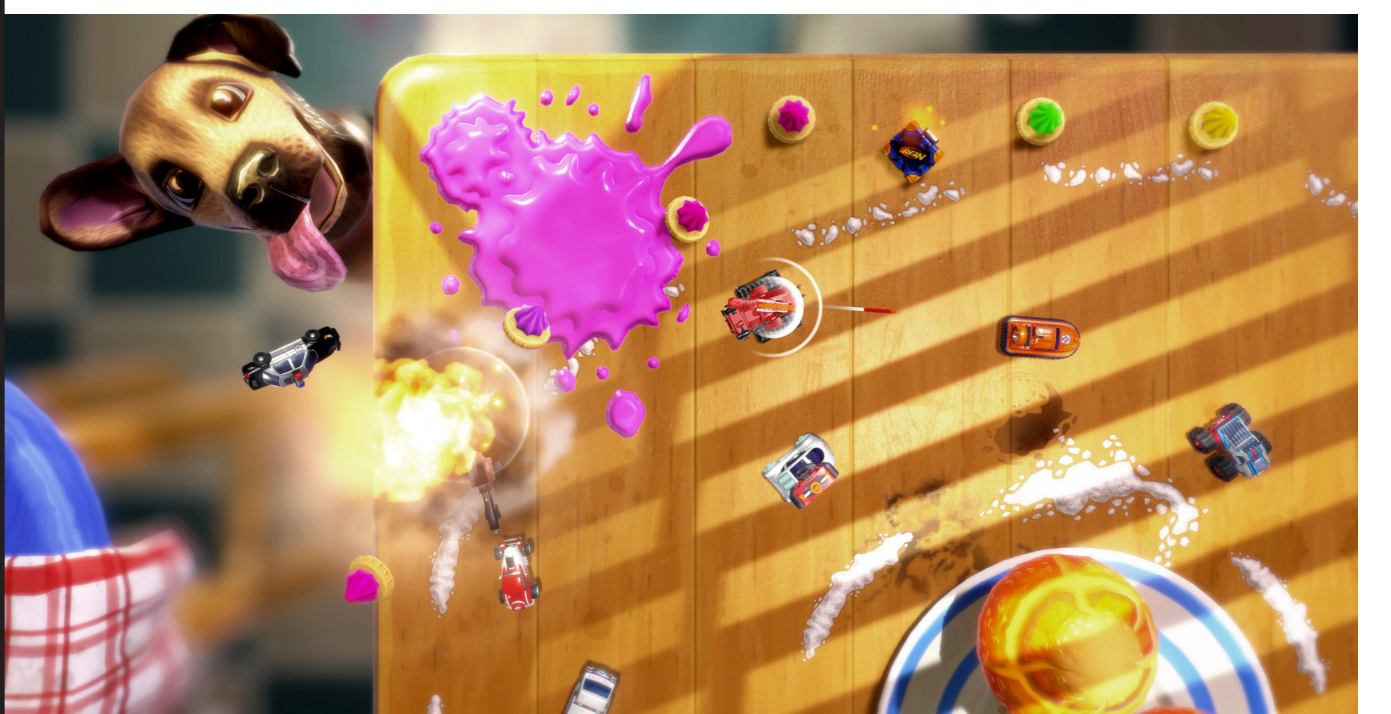
Cuando llegamos al nivel diez aparecerá la Clasificación, un modo que durará seis semanas donde solo los mejores llegarán al final. Iremos subiendo por categorías desde la inferior (Bronce) a la superior (Platino) para luego, si hemos sido de los más hábiles llegar al rango de Elite donde solo quedaran los 100 mejores del mundo.

Lo más interesante, y por ello que se haga más divertido aun, es que tiene un multijugadores de hasta doce jugadores a las vez con la posibilidad de estar jugando en tu casa con la pantalla partida para jugar con tres amigos más. En verdad el juego está más orientado al modo online, si no son lo tuyo los online deberíamos plantear si jugarlo o no porque estando solo es posible que pronto te aburras.





Cuentaconmejoresgráficoscomosería de esperar pero con la gracia de seguirsiempretandivertidacomosiempreconesosdiminutoscochesrodando porcualespequeñorincóndesdeuna cocina hasta un taller. Ya lo he comentadoantesperodecirqueciertamenteestánmuybiendiseñados,muy cuidadosydandounrealismodentro desuscapacidades.Tambiénescierto quehanperdidounabazamuybuena,yestaeralacustomizaciondelos cochesquesequedacortapudiendo habermetidounaalternativayunalicientemuybuenoparalosjugadores. Siempre te gusta que tu coche, personaje o montura será única, que se diferenciedelosdemásyhubierasido unagranposibilidaddentrodeljuego.



GENERO: CARRERAS	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CODEMASTERS



NOTA 7.7

MICROMACHINES WORLD SERIES

		TRAYECTORIA	6.7
GRAFICOS	7.6	MUSICA	7.2
JUGABILIDAD	7.8	TRADUCCION	9.5



REALIZADO POR CRISTINA USERO



CONCLUSIÓN

MicroMachinesworldseriesesunjuegoquepodríahabersidomásconsimplementeunpocodecuidad.Juegaconlanostalgiayconesoganamuchopuntosa lavezquejugadoresquenolodejaremosescaparperofaltaalgúnalicienteextra másalládesuscochesenminiaturacorriendoporcualquierrincóndelacasao jardín.Siesdedecirquefomentamuchoeljuegoonlineyqueestefuncionade lujo, sin ningún tipo de problema.



NO SABRÁS SI LO QUE VES ES REAL O IMAGINARIO IMPORTANCIA EN ESTE MUNDO

Un magnifico juego de terror donde jugaran con nuestra mente y nuestras peores pesadillas durante una historia que aterrara con cada punto que avancemos

Estamos en un hospital psiquiátrico supuestamente abandonado porque no rebosará de vida pero si de entes que nos torturaran haya por donde pasemos. Todo el ambiente que expresa el juego está creado para meternos en la piel del protagonista, para vivir su angustia, para sentirnos tan mal y perdido como él se encuentra. Viviremos situaciones complicadas para nuestro protagonista Cole Black, que no le gustaría recordar pero que regresan como fantasmas del pasado para torturarlo en el presente.

Get Even es un videojuego que quiere ser una película, o una serie de ficción o una experiencia de terror, y en verdad consigue todo ello porque tendrá parte de acción como los juegos pero contara con muchos detalles que lo hace una película de puro terror.

Como detalle sobre el guion del juego queda decir que ha sido escrita por lain Sharkey y Stephen Long, unos famosos guionistas de televisión y teatro en vivo, expertos en afrontar las situaciones en directo que se producen en los espectáculos mágicos de Derren Brown. Lo que más han buscado estos dos guionista es jugar con nuestras emociones llegando incluso a confundirnos durante la trama para generar mayor sorpresa cada vez que avanzamos.

Gran parte del atractivo del juego, y motivo para que queramos rejugarlo, son las decisiones que nos hacen tomar durante la historia. Estas decisiones, difíciles en muchas ocasiones, tendrán su efecto en el futuro, y veremos cómo podemos arrepentirnos de haberlas tomado en el avance la historia. Por ello que nos gustara volver atrás para cambiar algunas cosas o simplemente para ver el otro camino que se podía haber tomado.





USA TU SMARTPHONE PARA ENCONTRAR PISTA, ALUMBRARTE Y MUCHAS OTRAS COSAS

WHAT IS REAL?

GET EVEN

Dentro de los varios géneros que toca el juego me quedo con el de los puzles. Estos vienen siendo en muchos juegos excesivamente sencillos o unos sin sentido pero aquí no ocurre, aquí tenemos puzles que tienen mucho sentido y que nos darán quebraderos de cabeza pero siempre estaremos esperando el siguiente porque enganchan.

El juego busca jugar con la exploración y con la incertidumbre. Iremos durante todo el tiempo revisando e investigando todo rincón que encontremos a nuestro paso. Una pistola y un Smartphone será todo de lo que dispondremos y para más dificultad no sabremos que es realidad y que no lo es. Con nuestro teléfono veremos en tiempo real donde estamos. El Smartphone será nuestra gran aliado en esta guerra, con el entre otras cosas podemos escanear el terreno para encontrar información, información sobre las cosas y demás funciones. Lo único malo, o que da sencilleza la historia es que solo podemos escanear cosas de utilidad, sin sacar más información de las demás cosas.

Como vengo diciendo que tanta utilidad tiene el teléfono, aunque eso ya los sabéis si tenéis teléfono en la vida real, tenemos la linterna que nos servirá para alumbrarnos en el camino y que gran ayuda porque sino… pero claro, al igual que un teléfono normal solo podemos usar las aplicaciones de una en una y eso será una piedra en el camino contra la que tendremos que luchar.





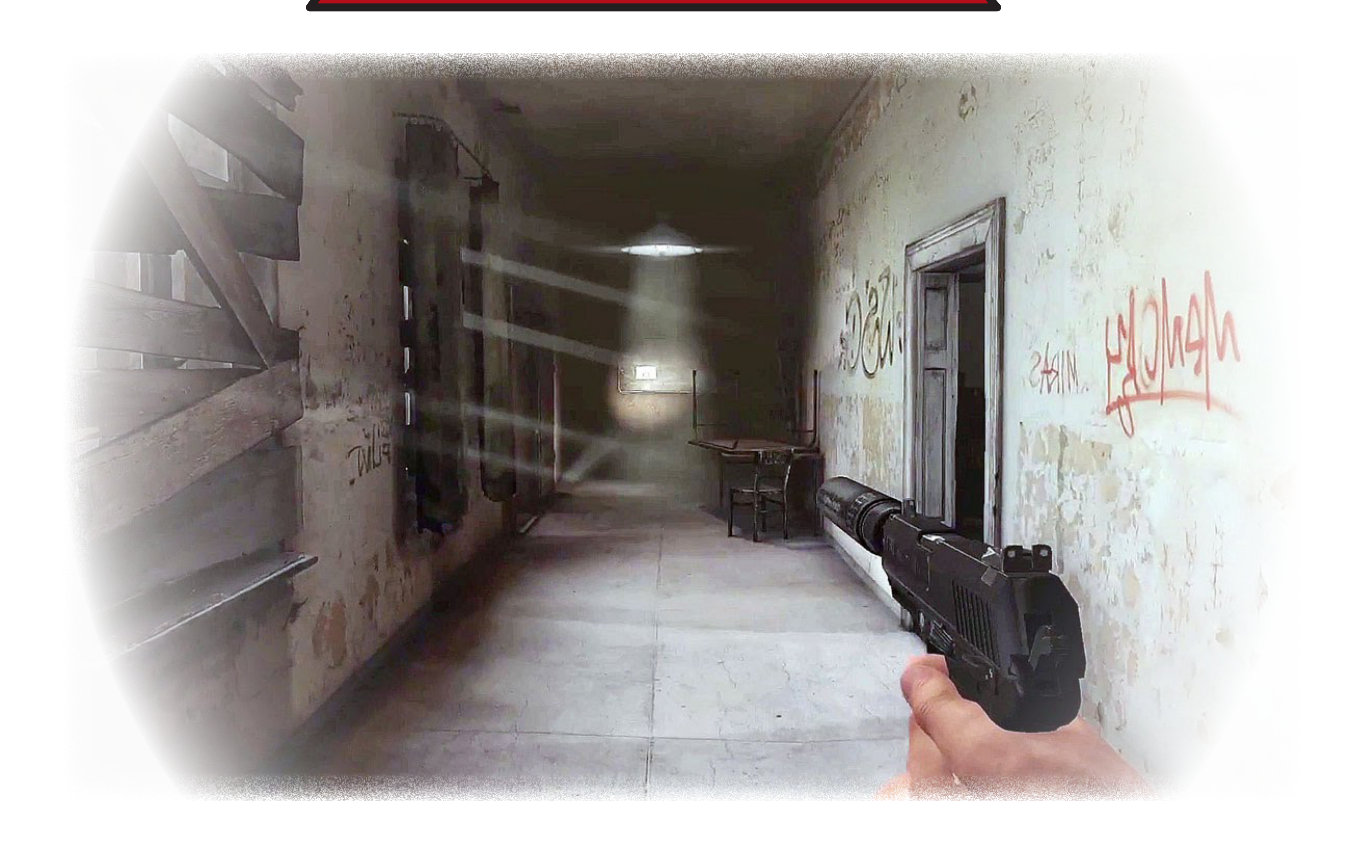


La banda sonora ha llegado de manos del compositor Olivier Derivière convirtiéndose en pionero generando música interactiva en tiempo real. El nombre de Olivier Derivière es probable que no te diga mucho pero seguro que si conocerás algunos de sus trabajos para otros videojuegos como 'Remember Me' o 'Assassin's Creed IV Freedom Cry', aunque también ha trabajado para animación y películas. Lo original de esta banda sonora como he comentado es que Derivière ha creado una partitura musical visceral y emocional (a la que da vida en tiempo real el propio motor del juego) que inyecta fuentes de sonido desde el entorno del juego y responde sobre la marcha de nuestras acciones. En esta OST mezcla a música electrónica orgánica y la orquestal en directo, grabada y mezclada en sonido 3D a cargo de la Filarmónica de Bruselas en los Galaxy Studios de Bélgica.

GENERO: TERROR
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO
DESARROLLADORA: THE FARM 51



REALIZADO POR RAMON GOMEZ



CONCLUSIÓN

Como conclusión puedo decir que Get Even es un juego con una historia interesante, cargada de emociones donde nos hace más que participes de ella con una trama que nos hará pasar angustia, terror y desesperación pero gusta mucho. En lo referente a la jugabilidad se queda corto pero innova con su arma especial y nuestro Smartphone que gracias a sus aplicaciones podremos avanzar y completar esta buenísima historia.



LA MEJOR EXPANSIÓN HASTA EL MOMENTO

Con esta expansión aumentamos el contenido con creces y una expansión muy interesante, mejor aún que la anterior. FF XIV va cogiendo un camino muy recto hacia un gran juego, una gran oportunidad de entre los juegos de este estilo y convirtiéndose en un buen juego para los seguidores de la saga.

Empecemosporalgodehistoria.Los GuerrerosdelaLuzdebenunirse alaluchaporlalibertadaladentrarse enunanuevaaventuraenlaextensa regióndeAlaMhigodondenuestrogran objetivoserárecuperarelterritoriode manosdelImperioGarleanoyliberarlo despuésdedosdécadasdeopresión.Unhistoriainteresante,entretenidaqueharáquequeramoscontinuarla porencimadetodo,sinnadaqueenvidiarajuegosconmenospotencial de cara al online. En lo único que se le puede achacar sería en las misionessecundariasaunquenadanuevoen unjuegomasivoonline,casisiempre haciendorecadosarribayabajoaunquesiesciertoquealgunaconalgode historiainteresantepodréisencontrar.

Pararefrescarunpocolamemoriavoy aexplicarosbrevementelahistoriade Final Fantasy XIV: A Realm Reborn . Nossitúacincoañosdespuésdelcataclismoprovocadoporeltemibledragón Dalamut(elúltimoeventoquetuvo eljuegooriginal),quedejotodoEorza destruido.Peroaunquealgunaszonas continúanenruinas,lavidacomienzaa hacerselugaryalgunaszonasyahan sidorestauradas,perocomosiempre ocurre,cuandounmalsemarchaotro ocupa su lugar, y será nuestra obligacióncomoaventureroslucharcontraesemal.Conlaprimeraexpansión, losWarriorsofLightsedirigenahora aIshgard,unaciudadestadoinmersa enunconflictomilenarioconlosdragonesdelaDravanianHorde,unanueva historiaquenossituabaenelcorazón delaGuerraDragonsong,elsangriento conflictomilenarioentreloscaballeros deIshgardylosdragonesdeDravania.

Nuevamente, al igual que en la anterior expansión podremos subir hasta diez nuevos niveles pudiendo llegando ahora hasta el nivel 70.



Pasemosalcontenidonuevo.Unanueva ciudad (Kugane). Una nación portuaria ubicada en el archipiélago de Hingashi, bajo una estricta política aislacionista. Se convierte en la única ciudad portuaria abierta a los barcos de comercio extranjeros. Los actos violentos están prohibidos dentro del recinto de la ciudad. Como nueva zona residencial tenemos Shirogane. Esta nos brinda un nuevo estilo a la hora de establecer residencia conviviendas y salas muy al estilo oriental.

Con la anterior expansión aprendimos a volar para así surcar todos los cielos de Forzea, y ahora nos vamos más para abajo, desde ahora podemos nadar, y no solo eso, también bucear. Con ello se recortan los pocos límites que trae el juego dejando que recorramos todo tanto de zonas nuevas como viajes, y si no quieres desmontar de tu montura voladora, no pasa nada, mete te con ella. Dentro del agua encontraremos hasta personajes no jugadores pero aun quedando lejos de explotar este juego el potencial que podría tener tal habilidad.

Como nuevos oficios disponemos de Samurai y Mago Rojo. Como Samurai que blande una catana será un poderoso atacante cuerpo a cuerpo y maestro de las técnicas de esgrima "lai" que pueden almacenar energía con su catana para desencadenas ataques especiales. Este oficio nos permite aprender y dominar el arte "Sen" y sus tres fuerzas a medida que desarrollan sus habilidades: "Setsu" (nieve), "Getsu" (luna), and "Ka" (Flor). Como Mago Rojo contamos con un atacante rápido, este se mueve bien en el combate cuerpo a cuerpo, asaltando a sus enemigos con magia roja y ataques de corto alcance. Además tiene la habilidad de unir varios hechizos causando un daño masivo que pueden seguirse de ataques cuerpo a cuerpo. Lo único que veria necesario sería que se equilibraran las clases porque ahora mismo hay mucha desigualdad entre unas y otras, pero seguro que con próximos parches lo arreglan.

Contaremos con nuevos primal y tribus de bestias. Una de las nuevas zonas será el Mar de Rubí en el continente de Othard. Aquí vivirán los Kojin quienes creen que un dios único reside en todos los objetos y son coleccionistas de tesoros que albergan deidades poderosas, y por ello son comerciantes expertos Por otro lado como primal nos encontraremos a Lakshmi la Diosa de la Felicidad. Tambien estarán disponibles nuevas tribus; las Ananta, una tribu de bestias de género femenino, la cual vive en las montañas cerca de Ala Mhigo y adoran a Lakshmi. Son conocidas por sus habilidades de hechizo y su destreza con las gemas.



Mazmorras. Sin entrar en detalle sobre ellas, dentro de las nuevas que veremos tenemos Yanxia y la Estepa de Azim. Si es cierto que me han gustado más que las anteriores, unos lugares con mucho potencial y entretenimiento poniendo siempre al límite nuestras habilidades y no dejándonos ni un momento para respirar.

Una mejora esperada ha sido el aumento de espacio en nuestro inventario. Con ello se acabó de lo dejar todo tirado por ahí.

Si eres de los que le gustan las decoraciones estas de suerte porque podremos llenar nuestra casas con más objetos, si es una mansión con cuatrocientos, si es una casa con trescientos y si esta una casa de campo con doscientos objetos.

UNA BUENA HISTORIA Y UN GRAN CONTENIDO



GENERO: MMORPG	PLATAFORMA: PS4, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

16
www.pegi.info

NOTA
9.0

STORMBLOOD FINAL FANTASY XIV		HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.4	MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	4.9



REALIZADO POR ISA GARCIA



CONCLUSIÓN

Conestaexpansiónaumentamoselcontenidoconcrecesyunaexpansiónmuy interesante,mejoraúnquelaanterior.FFXIVvacogiendouncaminomuyrecto haciaungranjuego,unagranoportunidaddeentrelosjuegosdeesteestiloy convirtiéndose en un buen juego para los seguidores de la saga.

FORTNITE

EL MUNDO SE HA ACABADO TAL Y COMO LO CONOCÍAMOS Y AHORA NOSOTROS SEREMOS LA DEFENSA DE LA SUPERVIVENCIA

Un juego de construcción, exploración y además es un shooter ¿Se puede pedir más? Ah sí, que sea de Epic Games.

Comenzaremos por el principio, el juego ha sido desarrollado por Epic Games, ¿Os suena no? Pues ya podéis imaginaros el juego que os encontrareis, con el cuidado que se ha realizado y por cómo no, tenemos su gran invento, las motosierras con pistolas.

Fortnite es un juego que toca varios campos como la exploración, la construcción y la acción. Deberemos crear un fuerte y mejorarlo a la vez que lo vamos defendiendo de oleadas de enemigos. Seremos el héroe del juego, y tendremos a nuestro mando de todo. Reclutaremos a ninjas, obreros y forasteros, da igual, todo vale para defender nuestra base, nuestro fuerte. Mejorar nuestro fuerte será una delicia con tanta opción. Crear los mejores y enrevesados fuertes para evitar los ataques enemigos será super entrtenido. Y no solo serán muros, contamos con trampas y otros objetos para eliminar enemigos. Ahora, los enemigos no son tontos, no irán directo a ellas por lo que habrá que camuflarlas e ir colocándolas en lugares estratégicos si queremos que nos sirvan de ayuda.



Suenafácil.Construirydefender.Pues no es así, si queremos construir cosasinteresantestendremosqueirsuperandoolasdeenemigos.Habráque currárseloparaserbuenoporquecon los primeros objetos serán ridículos pero es lo que hay. Vais a flipar con lasarmasqueiremossacandoconel tiempo, ya que cuenta con una duracióndeljuegoserátantacomonosotrosdeseemos.Muyalcontrario,al comienzoeljuegoseráabrumadory puedellegaraparecerdifícildegobernarperograciasaltutorialyunascuantas horas ya verás como la cosa mejorará y no os ira tan grande el juego.

Podemosdecirquecontamoscontres partes a la hora de jugar. Una primera sería la de exploración. En ella buscaremosmaterialesdondesea,ya searompiendocoches,casas,plantas, arboles, edificios, lo que sea será un buenrecursoparaobteneresematerial necesarioparalaconstrucción.Además podemosrebuscaralgunosobjetospara quenosdenmaterialesdistintosalos quesueltanalahoraderomperlos.Una segundafaseseríaladeconstrucción. Enellamontaremostodaslasdefensas. Crearemoslaestructuraquenosservirá de defensa. En ella no solo será objetosdefensivos,sinoquecontaremos contrampasqueacabaranconnuestros enemigos,peroquesepáisquenoson infinitos, con cada uso bajará su defensahastarompersesilosusamosen demasíaperosiservirán paradarnos ventajasycubrirnuestrasespaldas.Por fin, la última fase, la de matar cascaras. Sí, todo está repleto de unos extrañosmonstruosquebienseasemejan aloszombiesdondetendremosdemuchostipos,ydeberemosdeacabarcon ellosquellegaránenformadeoleadas.

Lasclasesquetendremospodránser comandos,ninjas,constructores,oforasteros. Y todos son válidos para acabar con las hordas de enemigos. Comoconsejotedigofortifícateantes delanuevaoleada,yaprovechatodo loquecreesparamatarenemigos,usa lastrampas,lanzasdemetal,yarmas centinela.Elarsenalcreceráconnosotros.Empezaremoscreandoarmasridículasperoeficacesperoconeltiempo iremosaumentandolasposibilidades ydesbloqueandoarmasmásletales.



Muyrecomendablesjugarloconamigos porque está pensado para eso, para mayordiversióncuandomásgentehaya enelequipo.Jugandosolonoestámal, esentretenidoperociertamentesenota la diferencia con creces. Sobre todo ganarámuchoendiversiónechándonosunasrisasmatandoalosenemigos dediferentesformasyacabandocon elmayornúmerodeoleadasposibles.

Losarbolesdehabilidades,lascartas, mejoraenlosniveles…noquieroentrar endemasiadodetallesparaaumentar elanálisisperoaunqueparezcanque tenemospocoshéroesalprincipioen realidad no será así, porque con todasestascosasylasdistintasarmas queusemosyequipemossacaremoscientosdevarianteshaciendopersonajesmuydistintos.Recomendabletambién,aunqueya osdaréiscuentaqueeljuegoos iráproponiendomisionesaforma de tareas que serán necesariasparaavanzaryseintegrarán deunamaneramuyinteresante.

Cuenta con unos gráficos amigables, muy coloridos y llenos de vida como ya estamos viendo en muchos shooter que van más allá de simular una realidad. Lo bueno de estos juegos esquelescuestamuchoenvejecerpor elestilousadoconloquebuscaquedarsemuchotiempoentrenosotros.

Conlosaudioseninglésperolossubtítulos si los tenemos en castellano.



GENERO: ACTION BUILDING	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: EPIC GAMES

12 www.pegi.info

NOTA 8.3

FORNITE	
HISTORIA	7.7
GRAFICOS	8.7
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	6.5

REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Forniteesunjuegoquerecomiendosobretodoparajugarconamigos.Podemos pasarunbuenratoconunjuegoconmuchocontenidoparausar,condiferentes génerosdesdecrafteo,hastaconstrucciónyacción.VariosHéroesqueconsus distintasvariedadesseráncientosdeopcionesyconundiseñomuyatractivopara echar muchas hora de juego sin aburrirnos.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO

FIFA 18

NEED FOR SPEED PAYBACK

#REVISTAFORGAMERS

CREATIVE FUTURE GAMES

CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS EN